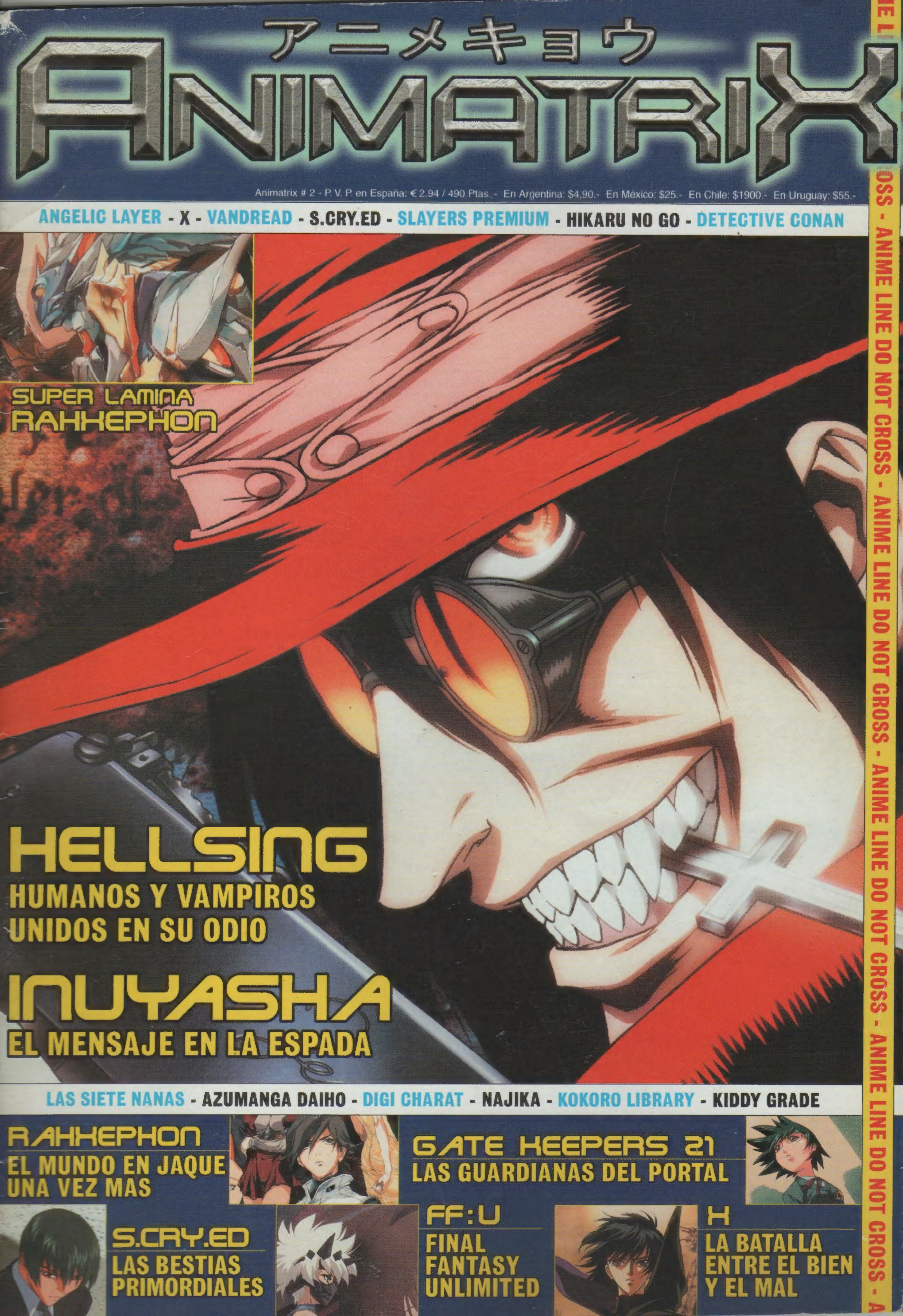


アニメキョウ
ANIMATRIX
Animatrix # 2 - P. V. P. en España: € 2.94 / 490 Ptas.- En Argentina: $4,90.- En México: $25.- En Chile: $1900.- En Uruguay: $55.-
ANGELIC LAYER - X - VANDREAD - S.CRY.ED - SLAYERS PREMIUM - HIKARU NO GO - DETECTIVE CONAN
SUPER LAMINA RAHXEPHON
HELLSING
HUMANOS Y VAMPIROS UNIDOS EN SU ODIO
INUYASHA
EL MENSAJE EN LA ESPADA
LAS SIETE NANAS - AZUMANGA DAIHO - DIGI CHARAT - NAJIKA - KOKORO LIBRARY - KIDDY GRADE
RAHXEPHON
EL MUNDO EN JAQUE UNA VEZ MAS
GATE KEEPERS 21
LAS GUARDIANAS DEL PORTAL
S.CRY.ED
LAS BESTIAS PRIMORDIALES
FF:U
FINAL FANTASY UNLIMITED
X
LA BATALLA ENTRE EL BIEN Y EL MAL
ANIME LINE DO NOT CROSS - ANIME LINE DO NOT CROSS - ANIME LINE DO NOT CROSS - ANIME LINE DO NOT CROSS

INUYASHA

EL MENSAJE EN LA ESPADA

El Tetsusaiga es la espada legendaria. Una espada que no encierra solamente el frío y mortal filo de su hoja, sino también un secreto ancestral y misterioso que un padre debe revelar a sus dos hijos. Pero esta espada puede resultar un motivo de discordia más letal aún que su propio filo. Su esencia une a los dos hermanos y a su padre con un invisible, pero sólido lazo que puede llevarlos a la perdición.

EL REGALO DEL PADRE

Inuyasha y Sesshomaru han recibido como legado el Tetsusaiga. Este honor, sin embargo, conlleva también penas y resentimiento, puesto que es Inuyasha el encargado de portarla, hecho que Sesshomaru no termina de aceptar noblemente. Los enemigos a los que Inuyasha y su hermano mayor deben hacer frente, aquellos a cuyos cuellos está destinada la aguda hoja del Tetsusaiga, son aún inciertos. Pero entretanto, la envidia de Sesshomaru se ve retribuida por el complejo de su hermano menor: Inuyasha es mitad Yokai… es mitad demonio. Esta condición ha llevado siempre al joven guerrero a sentirse inferior a su gallardo hermano mayor… lo que no ayuda en nada a la ya algo tensa relación entre ambos. Y entre los dos se mantiene latente la misteriosa e intrigante figura de su padre, que no les ha dicho todo lo que deberían saber sobre su destino en estas tierras. Pero los problemas se suceden e Inuyasha pierde el Tetsusaiga original, obligando a que ambos hermanos deban lanzarse en pos de reconstruir de alguna manera la poderosa espada.

La reconstrucción del Tetsusaiga trae aún más cambios entre los dos. El nuevo Tetsusaiga ha sido unido con los colmillos



RYUKOTSUSEI

Es el dragón gigante que fuese alguna vez encerrado por el padre de Inuyasha para librarse de su presencia. Pero, para alivianar el peso de la espada, Inuyasha se ve obligado a despertarlo y la luchas inevitable.

MENOOMARU MARCHA CON SU DEMENCIAL EJÉRCITO DE DEM
SOBRE LAS TIERRAS DEL JAPÓN. EL SUELO TIEMBLA Y LOS BOSQUES Y LAS AGUAS PARECEN ABRIRLES PASO, T



INUYASHA

El joven mitad hombre mitad Yokai logra rescatar su Tetsusaiga, pero la espada se vuelve muy pesada y no la puede dominar. Su afán por continuar protegiendo a Kagome es incierto.



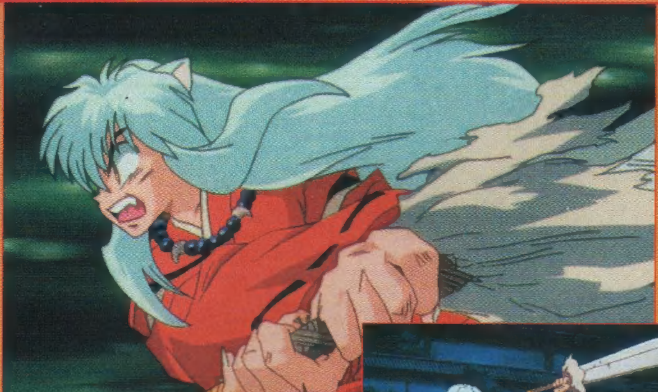
EL MOMENTO DE INUYASHA SE ACERCA. EL MOMENTO DE LA VERDAD.

MONIOS
TEMEROSOS.



INUYASHA HENGE

Es la transformación de Inuyasha a Yokai, provocada por la sangre de su padre. Su único objetivo es la sangre y no demuestra remordimientos a la hora de saciar su sed. Esta actitud es provocada por la espada rota y pone en peligro la relación con sus compañeros.







de Inuyasha… lo que eleva aún más su condición de Yokai. Viendo el sufrimiento de su hermano, Sesshomaru se mantiene en una misteriosa e incierta posición… Tal vez el poder oculto en el Tetsusaiga sea demasiado para el alma de un noble muchacho. Tal vez esconda incluso el poder de corromper los corazones.

que ya había sido vencido por el padre de Inuyasha. Encerrado en el espeso y atemorizante Fuki No Mori, o Bosque sin Regreso, Menoomaru ha aguardado allí durante eras, durmiendo y soñando con el momento de volver a ser libre. Y ese momento llega cuando, misteriosamente, una partícula de Shikon no Dama cae sobre él, despertándolo y avivando su deseo de hacerse con la Tetsusaiga. Inuyasha comienza a recorrer un duro camino, que puede resultar el último. Los ejércitos Yokai de Menoomaru y sus esbirros se acercan y deberán luchar.

Esta serie especial de Inuyasha fue lanzada en Japón en diciembre de 2001, por lo que es poco probable que podamos





MITAD HOMBRE Y MITAD DEMONIO, INUYASHA COMPRE
PARA AQUELLOS



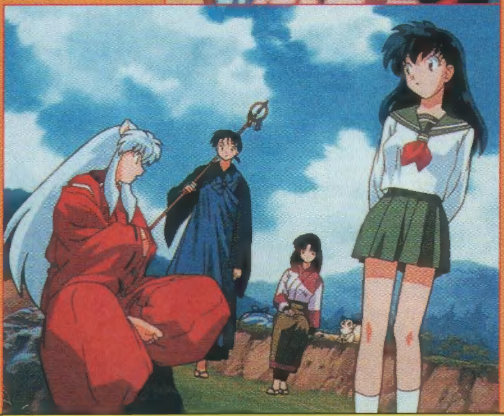


EL NEGRO CORAZON DEL DEMONIO

Pero el misterio que el padre de ambos jóvenes encierra puede traslucirse en sus espadas. Es en ellas en las que se encuentra grabado un mensaje secreto para ambos. Un mensaje que dará sentido a sus vidas… pero que también puede acabar con ellas. "El enemigo que llega del continente tiene por nombre Menoomaru".
Menoomaru es un demonio, un ser cruel y despiadado

verla en Occidente en un corto lapso. La historia hace mucho hincapié en la relación de Inuyasha y Kagome, la muchacha a quien el joven mitad Yokai protege (¿y ama?) y al inminente encuentro con Menoomaru. Pero también la trama muestra los orígenes de la liberación de Menoomaru a manos de un inesperado personaje cuyas intenciones son aún un misterio, la feroz batalla que Ruri y Hari (las dos bellas Yokais bajo las órdenes de Menoomaru) mantienen con Miroku y Sango. La historia está planteada y la lucha se cierne como una amenaza implacable. Inuyasha deberá proteger la Tetsusaiga de manos de Menoomaru… y tal vez deba proteger a Kagome de él mismo.





EL PADRE DE INUYASHA, OTRORA GRAN YOKAI, DESCANSA AHORA CONVERTIDO EN HUESOS EN UNA



EL PADRE DE INUYASHA Y SESSHOMARU

Fue un gran Yokai, característica que solamente Inuyasha heredó. Actualmente convertido en huesos, se halla encerrado en una perla negra que su hijo menor lleva en un ojo. Ser de pocas palabras y proceder misterioso, dejó dos enigmáticos mensajes para sus hijos en las espadas que entregó a cada uno de ellos. Y son estos mensajes los que Inuyasha y Sesshomaru deberán descifrar para conocer su destino… "El enemigo que llega del continente tiene por nombre Menoomaru".



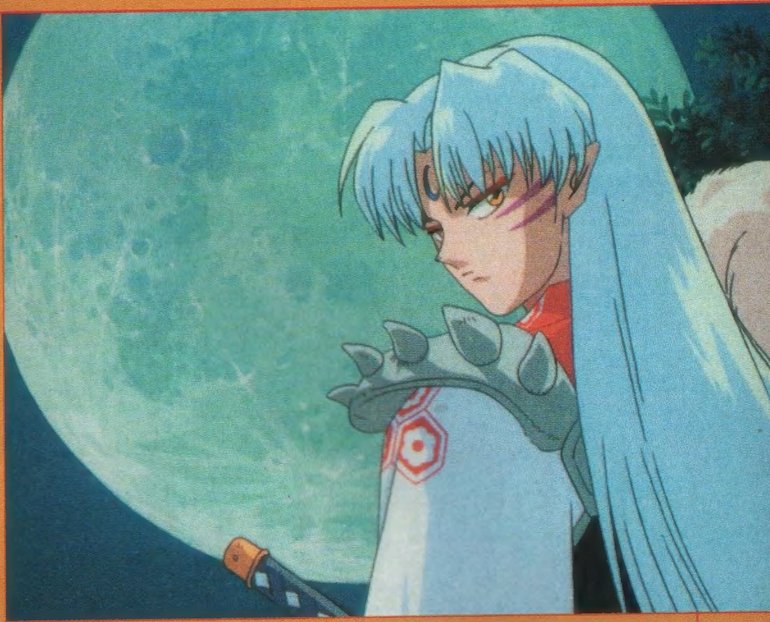
HARI

Otra subordinada de Menoomaru. El demonio, junto con Ruri, manda a esta bella Yokai al grupo de Inuyasha. Su fuerte es el manejo de la espada y, al igual que Ruri, el círculo en su frente tiene un poder sobrenatural. Manipula el sentimiento de la gente y envía a Uba a atacar a Sango.



RURI

Hermosa joven Yokai subordinada de Menoomaru. Con su aspecto frágil ataca ferozmente al grupo de Inuyasha. Su fuerte es el uso de la lanza y el círculo en su frente encierra una poderosa fuerza sobrenatural. Además, posee la habilidad de leer la mente de sus enemigos, lo que la convierte en un rival casi invencible.



SESSHOMARU

La destrucción del Tetsusaiga y la transformación de su hermano menor provocan en él una gran confusión. Pero Sesshomaru obtiene dos espadas de la vida, Tenseiga y Tookijin, con las cuales consigue salvar la vida de una niña humana llamada Rin. Su actitud serena y calma lo convierte en un hombre difícil de descifrar.

NDE QUE SU PRESENCIA PUEDE SIGNIFICAR LA MUERTE

A QUIENES AMA



KAGOME HIGURASHI

Confundida y desorientada, Kagome toma la drástica decisión de abandonar a Inuyasha. Pero tras largos momentos de profunda meditación, se sincera consigo misma y regresa con él. Mas, ahora, deberá controlar a un Inuyasha desconocido y transformado.



SANGO

Es atacada por Ubo quien, a su vez, es controlada por Hari. Sango no entiende su actitud y, a raíz de esto, se une al grupo de Inuyasha.

MENOOMARU

El cruel y demencial demonio al que hace referencia el mensaje en las espadas. Había sido encerrado por el padre de Inuyasha en el Bosque sin Regreso, pero gracias a la partícula de Shikon No Dama que cae en él, consigue revivir... y escapar. Menoomaru llega a Japón desde el continente, al mando de un ejército de Yokai dispuestos a arrasar y asesinar con tal de que su pérfido líder consiga lo que tanto anhela: la Tetsusaiga. Inuyasha se halla en peligro, pero el joven guerrero hará frente al demonio.



PERLA NEGRA UBICADA EN EL OJO DE SU HIJO.



MIROKU

Este personaje entabla una lucha a muerte con Ruri, la joven Yokai subordinada de Menoomaru. Miroku abre el camino del viento, pero Ruri, usando su invisibilidad, se acerca a Miroku, le toma la mano derecha y ella también provoca el camino del viento.

HELLSING



HUMANOS Y VAMPIROS UNIDOS EN SU ODIO

AAKADO ES CONSIDERADO UN TRAIDOR POR MUCHOS. S
ES ODIADO Y TEMIDO POR PARTES IGUALES. SU ORIGEN HUMANO Y SU PRESENTE VAMPIRO

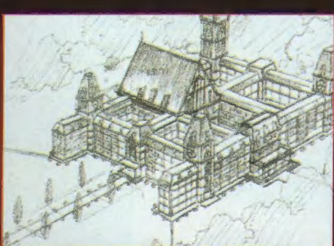
Los siniestros seres de la noche están sueltos. Las calles lanzan un lamento desgarrador y atemorizante en cada esquina, en cada callejón, en cada recodo. Los poblados aledaños se han transformado en sólo una cosa: una invitadora cena para quienes hierven en deseos de carne y sangre humanas. Los Furiikusu nacieron a este mundo con la humanidad misma. Aterradoras criaturas torturadas por su monstruosa necesidad. Colmillos hirientes, furiosos ojos rojos y un irrefrenable apetito. Los vampiros están libres y famélicos. Pero tal vez estos vampiros encuentren en algunos de sus mismos congéneres la fuerza letal que los detenga de una vez y para siempre.

La lucha es milenaria y su reguero de muerte se extenderá por años, décadas, siglos. Dos razas mezcladas entre sí batallando una con otra en pos del control... o del caos. Humanos y vampiros contra humanos y vampiros. La raza no indica la actitud y el corazón siempre se impone.

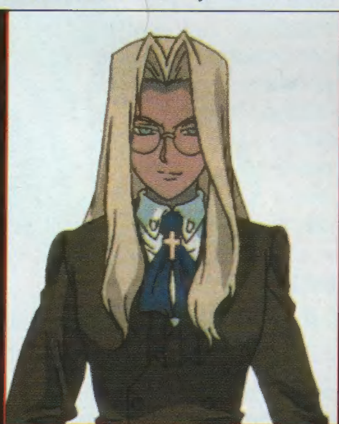
La institución Hellsing es la

CON SU LLEGADA A LONDRES, SERASU HA DESPERTADO MÁS INTERÉS DEL QUE IMAGINÓ. Y LAS TEMIBL





LA MANSIÓN HELLSING
Ubicada en los suburbios de Londres, es el epicentro de la lucha por la supervivencia. A su alrededor existen lugares especiales destinados al entrenamiento y la capacitación de los soldados.



INTEGRA
Al morir, su padre le deja en herencia la mansión Hellsing. Es una mujer fría y eficaz, cuya frase de cabecera es "Busca y destruye". Viste siempre de saco, corbata y pantalones, lo que le quita ese aire de fragilidad femenina que muchos podrían, equivocadamente, tratar de hallar en ella.



FOLTER
Secretario de Hellsing y fiel reflejo de un caballero inglés. Héroe de otras épocas de Hellsing, su apodo es Shinigami que significa Ángel de la Muerte.



ANDERSEN
Lo llaman Paladín. Pertenece a la institución Iskariote y tiene un enorme poder capaz de transformarlo en un ser prácticamente inmortal. Es el enemigo principal de Aakado y su personalidad misteriosa lo lleva a comportarse como un comprensivo sacerdote o como un feroz guerrero, con la misma naturalidad.



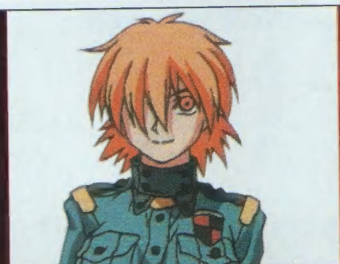
SIN PERTENECER CLARAMENTE A UN BANDO NI AL OTRO,
LO ENVUELVEN EN UNA PESADILLA DE LA CUAL DESPERTARÁ SÓLO EL DÍA DE SU JUICIO FINAL.

matriz misma de la lucha por la supervivencia. En ella convergen ambos mundos y ambos mundos intentan convivir: humanos y vampiros, carne y demencia, codo a codo para frenar definitivamente a los miembros más salvajes de sus propias facciones.
Y es en este mundo gótico y oscuro en el que los poco comunes personajes de Hellsing nacen y se desarrollan, dando vida a una narrativa atrapante y única en su exquisitez visual e ideológica.
Aakado es un Furiikusu, pero trabaja para Integra y la institución Hellsing. Sus orígenes no le impiden discernir el bien del mal, lo correcto de lo impropio. Y toda su capacidad está concentrada ahora en un nuevo y misterioso personaje: una vampiro americana de nombre Serasu ha llegado a Inglaterra y su presencia puede alterar el orden de las cosas.
Integra y Folter son los dos únicos humanos en este grupo lo suficientemente arrojado y loco como para llevar a cabo la portentosa labor de guerrear contra los vampiros. Pero ambos poseen sus propias habilidades psíquicas y físicas, lo que les da una asombrosa facilidad para batallar contra seres sobrehumanos.

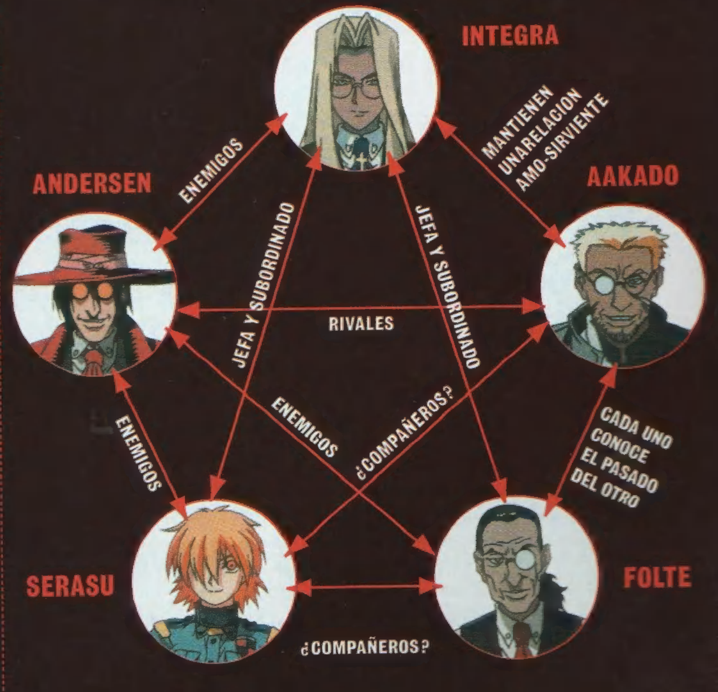
LES FUERZAS QUE SE DESGARRAN NOCHE TRAS NOCHE ESTÁN A PUNTO DE CLAMAR UNA NUEVA VÍCTIMA.



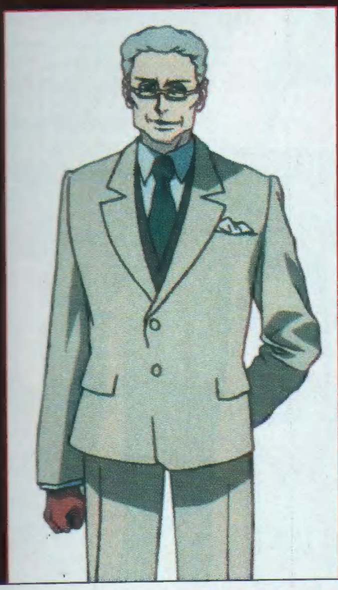
AAKADO
Es el vampiro más poderoso. Llama a Integra "mi amo" y bajo sus órdenes caza a los Furiikusu día y noche, incansablemente. Sus largos brazos y su poder proveniente de la noche lo han convertido en el arma más letal contra los vampiros.



SERASU
Policía femenina perteneciente al grupo especial D11. Ha llegado a los dominios de Hellsing sin saber a ciencia cierta que su lucha no ha hecho más que comenzar. A pesar de ser un vampiro, su espíritu y su voluntad se niegan a satisfacer sus deseos de sangre atacando a humanos. Vive confundida, vagando entre una raza que llama a su carne y otra que apela a su perdida condición humana. Serasu lleva siempre consigo una bolsa de sangre para poder alimentarse sin matar.



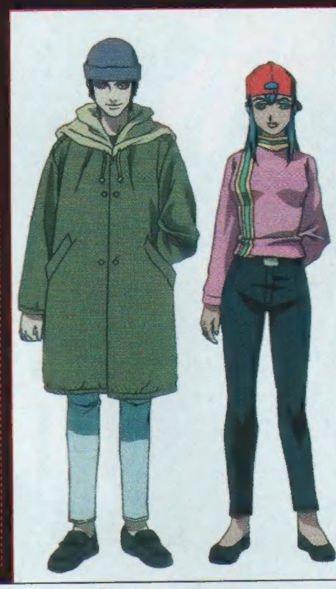
WINFIELD
Legislador aristocrático, es quien lleva a la mujer anteriormente mencionada a su misteriosa mansión.



SACERDOTE VAMPIRO
Si bien tiene como objetivo atacar y alimentarse de los habitantes de Chedass, no es enemigo de Aakado.



LEIF Y JÉSICA
Una pareja de jóvenes vampiros capaces de realizar cualquier tipo de actos. Una especie de Bonnie & Clyde góticos.



MENSAJEROS SECRETOS DE BUCKINGHAM
Estos hombres siempre hacen su aparición cuando menos se los espera, trayendo importante información y vistiendo siempre con bombín y paraguas.



LA INSTITUCIÓN HELLSING Y SU EJÉRCITO HAN PLANTEADO UNA LUC

LAS CALLES TAL VEZ SEAN AHORA UN POCO MÁS SEGURAS. UN POC



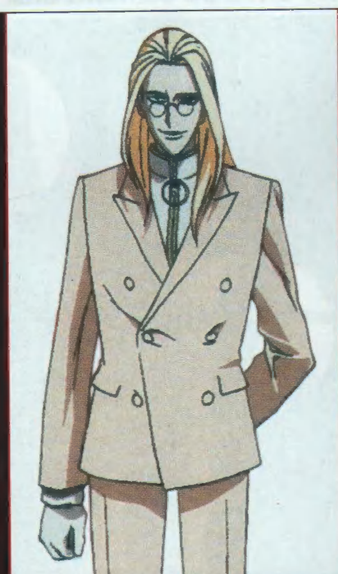




TRAS SU ASPECTO DE MUJER FRÍA, LETAL E INCÓLUME, INTEGRA SABE QUE SU GESTA POR ERRADICAR A LAS OBSCENAS CR



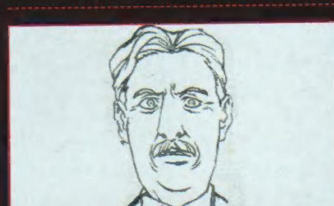
YAN VALENTIN
Hermano menor de Luc, lidera el ejército Guuru. Enemigo a muerte de Folter y Serasu, se caracteriza por su demencial violencia y por llevar todo su rostro adornado con aros. Si bien parece fuerte y autosuficiente, depende siempre de su hermano mayor.



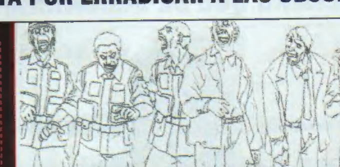
LUC VALENTIN
Hermano mayor de los Valentin, fue el encargado de lanzar el feroz ataque a la mansión Hellsing.



YSLAND
Uno de los más importantes integrantes del Consejo Entei, conformado por doce miembros.



PENWOOD
Otro de los integrantes del Consejo. Forma parte de él desde mucho tiempo antes que Integra.

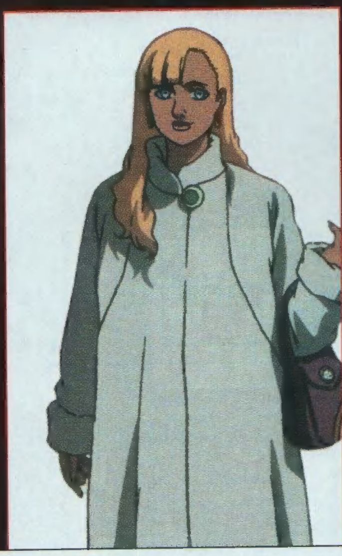


EL EJÉRCITO GUURU
Salvaje y demencial ejército a las órdenes de la muerte. Originalmente, su aspecto era más normal, por lo que el equipo creativo decidió que sus ojos fuesen negros para dar una mayor sensación de maldad. En un principio fueron humanos.



MUSEO
Aquí es donde Integra se encuentra con el comandante Maxwell de Iskariote.

KIM CHAPMAN
Sagaz e intuitiva reportera de televisión, cuya valentía y ansias por obtener la verdad la llevan a ser objeto de un ataque por parte de los vampiros.



ENRIKO
Un joven estudiante italiano que falla al tratar de convertir a su novia Mick en un vampiro. De aspecto fino y atractivo, representa a un alumno de colegio público.



EJÉRCITO DE INTEGRA
Los soldados especializados bajo las órdenes de Integra no aparecían en el guión original. Pero en el animé, este cuerpo de elite dice presente y suele protagonizar escenas clave en el desarrollo de la historia



LA MODELO
Extraña mujer de cuerpo muy proporcionado que es invitada por Winfield a su mansión. Su piel es blanca y transparente, y emana un extraño aire de misterio y peligro latente. Su principal arma, como bien lo hacen suponer sus cabellos oscuros y su mirada, es su seducción.



HA MORTAL. LOS FURIIKUSU SABEN QUE SU IMPUNIDAD HA ACABADO.

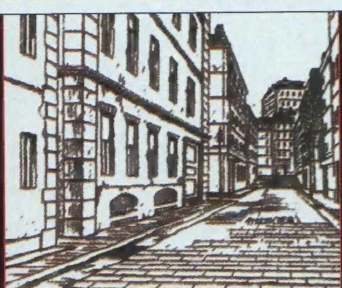
) MÁS LUMINOSAS. UN POCO MÁS HUMANAS... PERO SÓLO UN POCO.



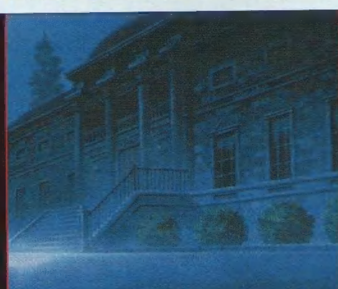




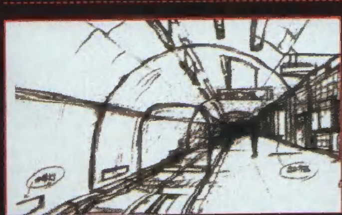
IATURAS DE LA MUERTE ES UN LEGADO CAPAZ DE DESTRUIR CUALQUIER ESPÍRITU. PERO SUS FUERZAS NO DEBEN FLAQUEAR.



COMETHEN TOWN
Otro de los poblados de relativa importancia en la serie. Pubs tradicionales, caminos estrechos y oscuros, edificaciones antiguas... el lugar ideal para que los seres de la noche se sientan a gusto.



MANSIÓN WINFIELD
Imponente construcción de claro estilo inglés. Winfield regresa a su mansión acompañado por una misteriosa y seductora mujer. Pero tras sus puertas lo espera Aakado...



ESTACIÓN SUBTERRÁNEA
Luminosa y plena de actividad durante el día, oscura y aterradora cuando cae la noche, es en esta estación en donde Aakado y Andersen se enfrentan.





PUEBLO CHEDASS
Uno de los principales escenarios de la historia. Es en este lugar en el que Serasu recupera sus fuerzas y en donde se encuentra con Aakado, hecho que cambiaría su vida para siempre. Los pobladores de Chedass sufren continuos ataques por parte del sacerdote vampiro.

FICHA TECNICA HELLSING

GUION
Hirano Koota

DIRECTOR GENERAL
Lida Umanosuke

DIRECTOR
Urada Yasunori

COMPAGINACION
Konaka Chiaki

DISEÑO DE PERSONAJES
Tamura Shunji

DIRECTOR DE ARTE
Katahira Shinji

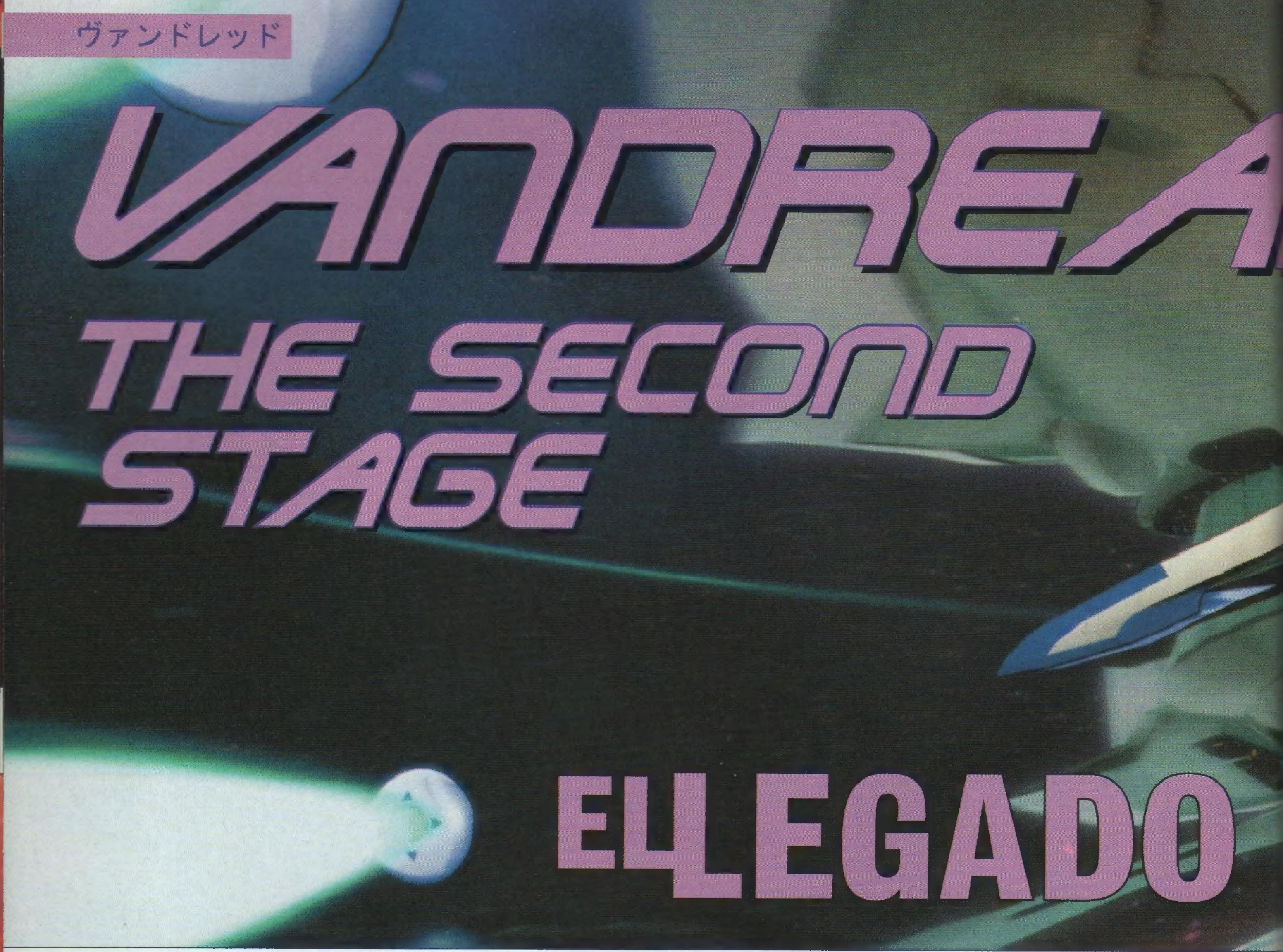
MUSICA
Ishii Yasushi

DIRECTOR MUSICAL
Tsuruoka Yoota

PRODUCCION
Gonzo Digimation

VANDREA[D] THE SECOND STAGE

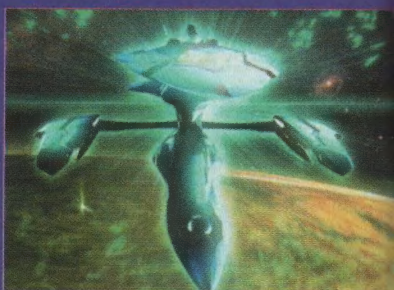
EL LEGADO



LA MUERTE DE GASCOGNE PARECE SER EL CLARO INDICIO DE Q
MUCHO MÁS ALLÁ DE LAS ARMAS DE NIRVANA. PERO EN DONDE LA TECNOLOGÍA PARECE FRACASA

La tragedia golpea a Nirvana y a la humanidad toda. La feroz batalla ha cobrado una víctima cruelmente. Pero la esperanza ha resurgido en una forma inesperada, nueva… y letal. Gascogne se ha batido duramente. Ha dejado todo lo que su capacidad le permitía… pero no ha sido suficiente. Ya no queda otra salida. Tal vez su sacrificio sirva para que los demás vivan. Tal vez él mismo pueda seguir viviendo en el recuerdo de los suyos. Su vida se apaga y con él se apagan decenas de latidos en los corazones de sus amigos. La nave de Gascogne ha sido abatida y su valeroso piloto navegará en el recuerdo de esos metales retorcidos y humeantes como un fantasma que se rehúsa a abandonar la amistad de sus compañeros.

El grupo Nirvana está consternado. La pérdida ha sido invaluable y el golpe muy duro y cruel.



SUPER VANDREAD HA NACIDO, Y SU IMPONENTE Y DESCOMUNAL PODER ES EL REFLEJO DIRECTO DE CINCO ALMAS QUE HAN DESEA



Hibiki no puede contener la furia que invade su espíritu y, como si la desesperada venganza fuese un buen bálsamo contra las heridas del corazón, decide enviar un virus letal en dirección a la nave madre de sus enemigos. El plan se lleva a cabo de manera arrojada y veloz, y tras indecibles esfuerzos, el equipo logra introducirse en la tan odiada nave. La batalla da comienzo y la lucha alcanza por momentos picos de ferocidad nunca antes vistos. Tal vez las armas de Nirvana no sean suficientes. Tal vez el entrenamiento de sus hombres no esté a la altura. Tal vez la idea de infiltrarse en el traicionero mundo de sus enemigos no haya sido acertada. Pero sólo tal vez…

Millones de Biimu aparecen súbitamente. Son tantos que la lucha se hace demencialmente infructuosa. No hay manera de vencer. Ni siquiera de escapar. Pero, entonces, sucede lo inimaginable. Algo que nadie hubiese podido siquiera sospechar en sus más delirantes sueños. Bankei, Dita-Ki, Meia-Ki, Jura-Ki y Pyoro se unen. Se fusionan. Hasta sus espíritus parecen converger en uno solo. Y el nacimiento de la criatura definitiva se completa: Super Vandread ha nacido. La desesperación y el ferviente anhelo por vencer y sobrevivir lo han hecho realidad. Con este mega-robot, Nirvana ha dado un gigantesco paso al frente y su travesía toma ribetes que, de tan optimistas, resultan asombrosos. Y el legado de Gascogne marcha con ellos, como el estandarte incólume que presagia la victoria.

Con un estilo furioso y veloz, Vandread: The Second Stage combina los elementos que hicieron famosa a la serie con un manejo brillante de los elementos dramáticos de la historia. Batallas a corazón partido, caídos que dejarán sus huellas y una nueva luz en el horizonte que abre los ojos de la humanidad toda hacia una nueva esperanza.



...UE EL FINAL SE ACERCA. DE QUE LA VICTORIA ESTÁ MUY LEJOS,

...EL ESPÍRITU UNIDO Y LUCHADOR SURGE CON NUEVAS FUERZAS Y LA ESPERANZA NACE NUEVAMENTE.

PERDIDA Y RESURRECCION

EL LEGADO DE LOS PERDIDOS

Misty es rescatada por Nirvana a pesar de ser una mensajera enviada por el ejército anti Tierra de Meioosei (Plutón). Gracias a los informes que consiguen de Misty, Nirvana decide llevar a cabo un arriesgado plan.

EL LEGADO DE UNA NUEVA VIDA

Ezra da a luz un bebé al que decide bautizar como Kahlua. Y Kahlua termina siendo de vital

...O FERVIENTEMENTE SOBREVIVIR. EL LEGADO DE GASCOGNE HA DADO INICIO Y ACOMPAÑARÁ AL GRUPO DURANTE TODA SU TRAVESÍA.



importancia para la subsistencia: su llanto funciona como clave de de acceso al mensaje codificado de Meioosei.

EL LEGADO DE CONECTARSE CON EL SENTIMIENTO

[illegible] es una criatura extraña e intrigante. Su cuerpo se modifica y transforma reaccionando frente a los fuertes sentimientos que los humanos son capaces de generar. La fuerza de voluntad de los hombres es de vital importancia para abrir nuevos caminos.

EL LEGADO DE SUPER VANDREAD

El grupo de Hibiki aprende la enseñanza que Gascogne le ha dejado para lograr sobrevivir. Sus integrantes se introducen en la nave madre de los enemigos, pero son atacados por gran número de ellos. Sin embargo, la gran fuerza de voluntad del equipo por re-



gresar con vida crea el definitivo y majestuoso Super Vandread.

EL LEGADO DE LA TIERRA

La atmósfera enrarecida que rodea la Tierra va convirtiéndola, paulatina pero implacablemente, en un mundo muerto, sin recursos naturales ni energía. Para sobrevivir, deciden construir una ciudad en la Luna. El legado de la Tierra se extingue... ¿O acaso... no ha hecho más que comenzar?

EL LEGADO DEL AMOR



Misty llega de un mundo en donde la convivencia entre ambos sexos es normal. Pero para Hibiki y su grupo esto es algo muy difícil de comprender. Sin ser del todo conciente de ello, Misty lleva sobre sí la responsabilidad de enseñar en Nirvana lo que es el afecto.

EL LEGADO DE SUPERAR LA MUERTE

"Pase lo que pase, voy a sobrevivir". Estas fueron las palabras



de Gascogne que resonaron en la cabina de su nave. Pero, para poder salvar al grupo, se sacrifica por sus integrantes y muere heroicamente. El equipo se encuentra abatido y destrozado. Pero la muerte de su amigo no es en vano, y el espíritu de Gascogne parece revivir en los corazones de sus compañeros, llenándolos de nuevas fuerzas para seguir adelante.

EL LEGADO DE LOS MECHAS ENEMIGOS

Nuevos y poderosos Mekas hacen su aparición, incorporando nuevas tecnologías y alcanzando inimaginables poderes destructivos y velocidades. La humanidad no consigue progresar... pero los Mechas avanzan y presagian un futuro violento e inmisericorde.

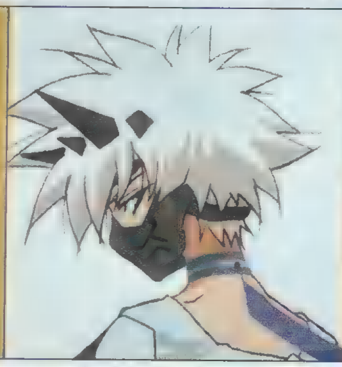


FF:U

FINAL FANTASY UNLIMITED

SUS CABELLOS FLAMEAN NEGROS EN EL VIENTO, SU ROS
Y SU ÚNICO OJO ESTUDIA EL MUNDO SIN SIQUIERA MOVERSE. SU

Las tranquilas tierras del Este están a punto de sufrir un determinante cambio. Una pesadilla que se cierne sobre todos los poblados y sus habitantes. Un extraño pilar de materia oscura ha aparecido misteriosamente en las cercanías y su origen incierto es, sin embargo, de cualidades demoníacas: a través de este portal dimensional, innumerables criaturas monstruosas comienzan a invadir las ciudades, transformando lo que otrora



aparecer sin dejar rastros. Ai y Yuu, los hijos del matrimonio Hayakawa, no dudan en partir en busca de sus padres. Siguiendo las pistas que el doctor ha dejado, se adentran en una abandonada estación subterránea, en donde aguardan la llegada de un misterioso tren que los llevará al otro mundo.

KAZE NO ES UN HOMBRE COMÚN... Y LAS FUERZAS DEL MAL ESTÁN A PUNTO DE SUFRIRLO



fuesen poblados apacibles en tierras de miedo y destrucción.
El doctor Hayakawa, renombrado geólogo, y su esposa Marie deciden adentrarse en el mundo al que el misterioso pilar conecta, en un desesperado intento por recabar la información necesaria para poner un pronto final a esta demencial situación. Su primera incursión es un éxito y sus averiguaciones son anotadas en un valioso documento. Pero el intrépido matrimonio decide aventurarse una vez más tras el oscuro pilar... para, esta vez, des-

Un tren que transporta a otro singular personaje que se sumará a su gesta: Risa. El destino del tren es un mundo nuevo y extraño en el cual el peligro acecha tras cada rincón. La búsqueda de sus padres significa una aventura de grandes dimensiones, y si bien



LOS PORTALES DEL CAOS SE HAN ABIERTO

TRO MARCADO POR LAS LUCHAS PERMANECE IMPÁVIDO
IENTE ES SÓLO UN FURIOSO REMOLINO DE CONFUSAS IMÁGENES.

saben que sus vidas no volverán a ser las mismas, Ai y Yuu están dispuestos a entregarlas con tal de encontrar a sus progenitores sanos y salvos.
Los dos hermanos y su nueva compañera pronto contarán con la inesperada asistencia de un misterioso hombre llamado Kaze,

EN CUERPO Y SANGRE. CARNE Y VENAS SE FUSIONAN CON METAL Y MÁGICOS PODERES.

cuyos poderes mágicos le han valido el mote de Unlimited y se ha transformado en el peor enemigo de la fuerzas de la oscuridad. Pero tal vez, la presencia de Kaze junto a ellos signifique un peligro aún mayor para los tres amigos, por lo que el bizarro personaje se verá, en más de una oportunidad, tentado a regresar a su ya conocida soledad.
Final Fantasy Unlimited es la novedosa incursión del famoso título de Squaresoft en la televisión japonesa. Un animé que utiliza el renombrado título de los videojuegos que tantos años de éxito ha sabido cosechar en consolas y ordenadores.
Estrenado en Japón el pasado mes de octubre, FF:U consta de 52 episodios en los cuales se combinan elementos medievales y clásicos con otros de neto corte futurista, muy en el estilo del afamado Final



Fantasy VIII. Si bien el éxito de este animé es algo prácticamente descartado, aún se duda de que se vea alguna vez en tierras occidentales (algo que sería una verdadera lástima, por la importancia del título y por la calidad del producto).

FICHA TECNICA FF:U

IDEA BASE
Akitoshi Kawazu (SaGa series)

DIRECTOR GENERAL
Mahiro Maeda (Blue Submarine No. 6)

DIRECTOR
Yoshitomo Yonetani (GaoGaiGar, Betterman, Brigadoon)

PLANEAMIENTO DE LA SERIE
Atsushiro Tomioka (Pokémon, Vandread)

DIRECTOR DIGITAL
Tomohiro Hirata

DIRECTOR ASISTENTE
Ken'ichi Takeshita (Devilman)

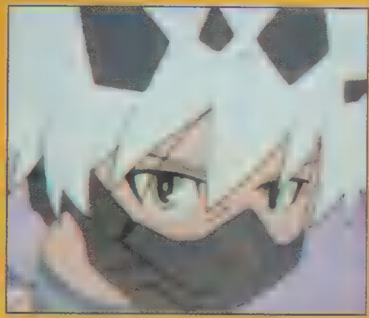
DISEÑO DE PERSONAJES
Carmel-7

DISEÑO MECANICO
Makoto Kobayashi (Gundam)

PRODUCCION Y ANIMACION
Gonzo/Digimation Estudios

QUIEN ES QUIEN





KUMO

Pesadilla viviente de Kaze, Kumo es su enemigo desde tiempos remotos. Es dueño de la espada mágica, en cuyas manos se convierte en un filo letal e inmisericorde. Kaze se halla tras sus pasos, pero… ¿por qué motivo?



HERUBAA

El polen venenoso es su arma preferida y no tiene espíritu fiel ni leal. Está del lado del Conde simplemente por conveniencia, al acecho de cualquier oportunidad ventajosa que pueda obtener. Dentro del grupo Shingaishoo es la que menos interés demuestra.



CONDE TAIRANTO

El cruel e impiadoso personaje que se esconde tras el aspecto de un niño. Tairanto ocupa un privilegiado puesto junto al Ikai No Kami, o "dios del otro mundo", y utiliza como subordinados al grupo Shingaishoo. Su ambición no tiene límites, y desea con toda la furia de su enajenado corazón apoderarse no sólo del mundo entero, sino también del total poder del Ikai. Su crueldad no parece tener límites y no duda en eliminar con cualquier método a todo aquel que signifique un estorbo en su camino a la glorificación eterna.



CRUX

Marioneta de vigilancia creada por Oscar. De atractivo aspecto y aire molesto, posee una forma de hablar simpática y agradable. Tal vez no sea lo que aparenta… o tal vez la misma maldad de su creador se haya instalado verdaderamente en él.

LA ENERGÍA MISTO BAÑA LA ESPADA DE KUMO,
TRANSFORMÁNDOLA EN UN ELEMENTO MUCHO MÁS LETAL QUE UN SIMPLE Y HELADO FILO.





AI Y YUU

Los dos hermanos que se lanzan a la riesgosa aventura de recuperar a sus padres. Con la ayuda de Risa y el misterioso Kaze, Ai y Yuu pronto comprenderán que el maligno mundo que los aguarda esconde más peligros de los que pueden imaginar. La femenina postura madura de Ai se contradice con la aparente debilidad de su hermano. Pero Yuu no tardará en demostrar todo el valor y el coraje que lleva en su corazón. Ambos hermanos son los acompañantes de los dos principales héroes de la historia: Kaze y Risa.



SUNGUS

A pesar de su aspecto formidable y bestial, que lo lleva a querer solucionar todo a golpes, Sungus posee una forma de ser simple y amigable, regida por su buen corazón y su lealtad. Se trata de una extraña especie de hongo modificado, lo que le da la particular habilidad de ser inmortal: aunque lo destruyan, su cuerpo se regenera en varios pequeños hongos, impidiéndole morir.



ISTO

Es un tiburón maligno que se une al Conde Tairanto para reinar el mar de Ikai. Es orgulloso y ve a los otros tres como enemigos. Utiliza el agua como arma.

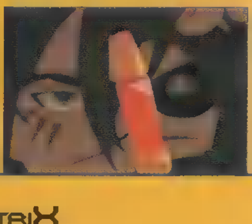


CON KAZE SIGUIENDO SUS PASOS , KUMO SABE QUE EL ENFRENTAMIENTO CON SU ENEMIGO NO SE HARÁ ESPERAR.

KAZE



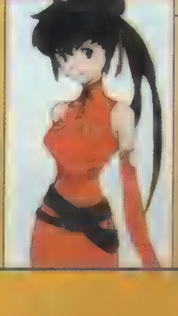
Su brazo derecho se ha fusionado en una poderosa espada mágica capaz de utilizar en su favor el poder del viento. Sus ataques son poderosos y devastadores, pero el pasado y los motivos de Kaze en su lucha contra las fuerzas de la oscuridad se mantienen aún tras un silencioso manto de misterio. Kaze ha perdido gran parte de la memoria, y los pocos recuerdos que mantiene lo lanzan a la caza de un poderoso enemigo: Kumo.





OSCAR

Es la mano derecha del Conde Tairanto. Su retorcido aspecto se asemeja al de un demencial payaso y sus pensamientos y verdaderos motivos permanecen ocultos, aún para su casi todopoderoso amo. La fragilidad de su cuerpo le ha impedido ser un brillante luchador, pero su genio sin igual lo convierten en un adversario de temer.



RISA

De enmarañados cabellos negros, Risa se suma a Ai y Yuu en el tren que los conduce al nuevo y peligroso mundo donde sus padres han desaparecido. Ambos hermanos entablan pronto una sincera amistad con su nueva compañera, la cual demuestra ser una sólida aliada gracias a la técnica de combate Kigen-Jyutsu, aprendida de su madre.

GUNDAM FIX FIGURATION

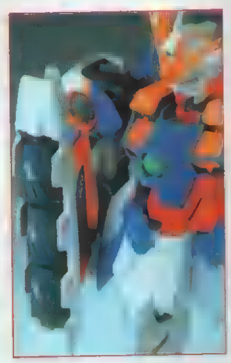
EL XXXG-01WE WING GUNDAM ES EL PRIMERO DE UNA LARGA LISTA DE NUEVOS PROTOTIPOS DE MECHAS BASADOS EN EL EXITOSO ANIME.



XXXG-01we WING GUNDAM Early Model

El armado de estas nuevas figuras es mucho más simple y menos recargado que los anteriores. Los modelos están realizados por Haruki Yoshiyama y el producto se lanzó a la venta en Japón a fines de Febrero de 2002 a un costo de 3.480 yenes.





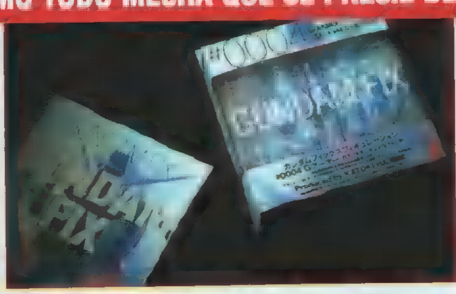
Este nuevo modelo viene con fabulosas armas incorporadas.



Cada una de las figuras trae equipada una gran cantidad de accesorios muy detallados y fieles al anime.

Gundam es una de las sagas más prolíficas y extensas en el mundo de la animación japonesa. Y, por ende, era lógico que también tuviese una línea de figuras coleccionables igualmente prolífica y extensa.
De la larga lista de Mechas y robots que la fabulosa serie ha dado a luz, en este caso nos centramos en un muy reciente lanzamiento, que hace solamente un par de meses ha invadido los comercios especializados del Japón. Se trata del XXXG-01we Wing Gundam, el cual se presenta en este caso con un "early model" o modelo primario, el cual estará sujeto a futuras modificaciones de diverso tipo con el fin de lanzar una línea variada de modelos similares.

COMO TODO MECHA QUE SE PRECIE DE SERLO, ESTE EARLY MODEL PUEDE TRANSFORMARSE EN NAVE DE COMBATE.



Caja presentación del modelo.





Como no podía ser de otra manera, existe la posibilidad de transformar al robot en una nave de combate.

NEWS

JUUNIKOKK · TRAVESIA POR LOS 12 PAISES ·

La cadena NHK de televisión ha estrenado este último mes de Abril la serie llamada Juunikokki, o Los Doce Países. Esta serie narra las aventuras de una muchacha de cabello rojizo llamada Yooko Nakatsuru quien, en principio, es solamente una normal chica, alumna aplicada de la escuela secundaria. Pero pronto su vida se ve afectada por la llegada de un joven de cabellos rubios y vestimenta por demás extraña, de nombre Keiki. El recién llegado le informa a Yooko que ella no es una muchacha más... sino que se trata verdaderamente de la reina de Keikoku, Reino de Kei. Con el fin de aprender más sobre su misterioso y hasta ahora oculto pasado, Yooko deberá recorrer por sí misma los caminos de los Doce Países del Isekai... el otro mundo.



Con la animación y la calidad de todo buen anime, Juunikokki parece hacer referencia (segJuunikokki parece hacer referencia (según ciertos entendidos) a las tradicionales leyendas chinas.



COMICS

Jaime no Ippo (tomo 60) - *Kondansha*	*Febrero 15*
GTO (tomo 23) - *(Kondansha)*	*Febrero 15*
Detective Conan (tomo 36) - *Shogakukan*	*Febrero 18*
One Zero Nine (tomos 1 y 2) - *Shueisha*	*Febrero 19*
Ganbare!! - Shueisha	*Febrero 19*
Dragon Quest Monsters (tomo 3) - *Enix*	*Febrero 22*
Dragon Quest "Eden no Senshi-tachi" (tomo 3) - *Enix*	*Febrero 22*
Tenshi no Shippo (tomo 1) - *Gakushu-Kenkyusha*	*Febrero 25*
Ten Kara Torute (tomo 14) - *Enter-Brain*	*Febrero 25*
Train + Train (tomo 4) - *Media-Wakusu*	*Febrero 27*
Saiyuuki (tomo 9) - *Enix*	*Febrero 27*
S.Cry.Ed (tomo 3) - *Akita-Shoten*	*Febrero 28*
Blood Rain (tomo 6) - *Akita-Shoten*	*Febrero 28*
Tenshi Ja Nai - Akita-Shoten	*Febrero 28*
20-Seiki-Shonen (tomo 8) - *Shogakukan*	*Febrero 28*
Subaru (tomo 8) - *Shogakukan*	*Febrero 28*
Angelic (tomo 9) - *Kadokawa-Shoten*	*Marzo 1*

DVD

Hunter x Hunter (MMV)	*Febrero 20*
Campeones "Road to Dream Goal 1" (AVT)	*Febrero 20*
Samurai Girl, vol. 5 (PC)	*Febrero 20*
Kokoro Toshokan, vol. 2 (V)	*Febrero 20*
Noir, vol. 11 y 12 (V)	*Febrero 21*
Final Fantasy "Spiritual Edition" (AMS)	*Febrero 21*
Vandread: The Second Stage, vol. 2 (MFI)	*Febrero 22*
The Little Snow Sugar Season 3 (PLD)	*Febrero 22*
Hellsing Rescript II (PLD)	*Febrero 22*
Alien 9, vol. 4 (BAV)	*Febrero 25*
X, vol.1 (BAV)	*Febrero 25*
S.Cry.Ed, vol. 4 (BAV)	*Febrero 25*
Inuyasha, vol. 1 (AVT)	*Febrero 25*
Love Hina Again "Naru" (K)	*Febrero 28*
Fruit Basket 6 (K)	*Febrero 29*

CD *(álbumes)*

Kura Taisen "Monparunasu No Uta"	*Febrero 14*
Mahoro Matic Instrumental 2 (PLD)	*Febrero 20*
Majin Kaiser Original Soundtrack / JAM Project (LT)	*Febrero 28*
Rave Original Soundtrack 1: The Song and Story (K)	*Febrero 28*
Kikaida 01: The Animation Original Soundtrack (SVW)	*Marzo 6*
One Piece Music Collection (AVT)	*Marzo 6*

CD *(simples)*

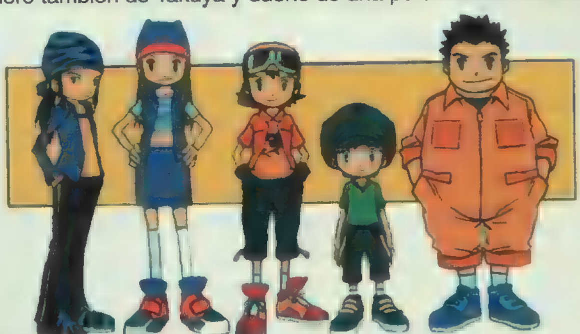
Beautiful Days (PLD)	*Febrero 14*
The Little Snow Sugar Magical Stage 2 (PLD)	*Febrero 22*
Yume-Mitai Angel-Tai (LT)	*Febrero 28*
Private Emotion (K)	*Marzo 1*

VIDEOJUEGOS

Chocolate-Kiss (PlayStation)	*Febrero 14*
Sankokushi-Senki (PlayStation 2)	*Febrero 14*
Space Channel 5, parte 2 (PlayStation 2)	*Febrero 14*
Grandia II (PlayStation 2)	*Febrero 21*
Doobutsu Banco (GameCube)	*Febrero 21*
Doble Steel (Xbox)	*Febrero 22*
Air Force Delta II (Xbox)	*Febrero 22*
Jet Set Radio Future (Xbox)	*Febrero 22*
Death of Arrive 3 (Xbox)	*Febrero 22*
Itadaki Street 3 (PlayStation 2)	*Febrero 28*
Harukana Jikuu no Nakade 2 (PlayStation 2)	*Febrero 28*
Onimusha 2 (PlayStation 2)	*Marzo 7*
Saka-Tsuku 2002 (Japan Leage) (PlayStation 2)	*Marzo 7*
Gekitoo-Penantoresu "Ore Ga Kantoku Da" (PlayStation 2)	*Marzo 7*
Saivalia Complete Edition (PlayStation 2)	*Marzo 7*

DIGIMON FRONTIA - ¿QUIERES CONVERTIRTE TU EN UN DIGIMON? -

Una nueva etapa en la saga de Digimon ha debutado en las pantallas japonesas. Y esta vez la historia se trae varias sorpresas especiales bajo la manga. Una de ellas, y tal vez uno de los principales elementos que separan a esta nueva era de las anteriores de Digimon, es que los cinco chicos protagonistas... se transforman ellos mismos en Digital Monsters. Los nombres de los cinco protagonistas son Junpei Shibayama, quien cursa el sexto grado y adora jugar a las cartas; Tomoki Iimi, quien con su caprichoso carácter vuelve locos a sus compañeros del tercer grado; Takuya Kanbara, excelente deportista, amante en especial del fútbol; Izumi Orimoto, quien llega desde Italia para cursar el quinto grado junto a Takuya; y Koji Minamoto, compañero también de Takuya y dueño de una personalidad solitaria.



Kooji Minamoto | Izumi Orimoto | Takuya Kanbara | Tomoki Iimi | Jumpei Shibayama

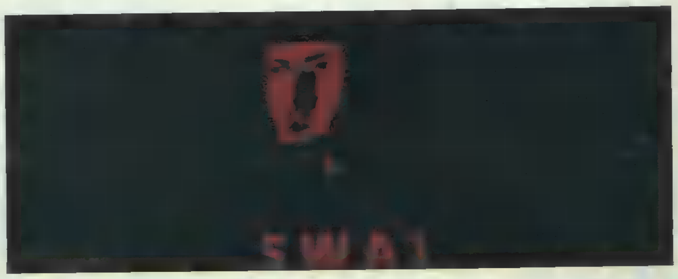
TOKIO MYU MYU - LA GUERRERO-GATA -

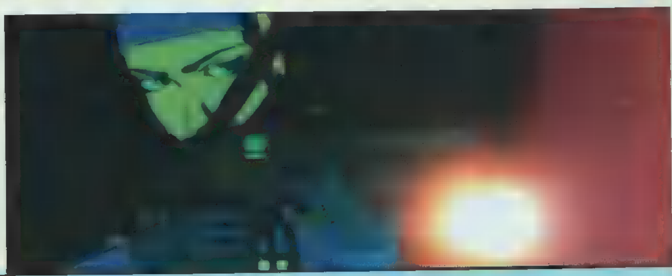
El sábado 6 de Abril hizo su estreno en la televisión japonesa la serie Tokio Myu Myu, cuya protagonista es una muchacha alumna del secundario, amante de la gimnasia... y que detesta las matemáticas. Su nombre es Ichigo y ese paseo que está a punto de dar junto a su novio Aoyama está a punto de marcar un antes y un después en su existencia. Ichigo es accidentalmente infectada por los genes alterados de un felino, los cuales provocan una misteriosa reacción en su organismo. Ichigo recibe las habilidades especiales de los gatos y decide utilizar este don para proteger a la Tierra. Gracias a estos poderes, Ichigo se transforma en Myuuichigo y su nueva meta es defender a su planeta de la invasión extraterrestre. Si bien Aoyama aún no es conciente de este misterioso suceso que ha afectado a su novia, Ichigo sabe a ciencia cierta que en esta nueva gesta no estará sola.



SOMETHING - ACECHANDO DESDE LA OSCURIDAD -

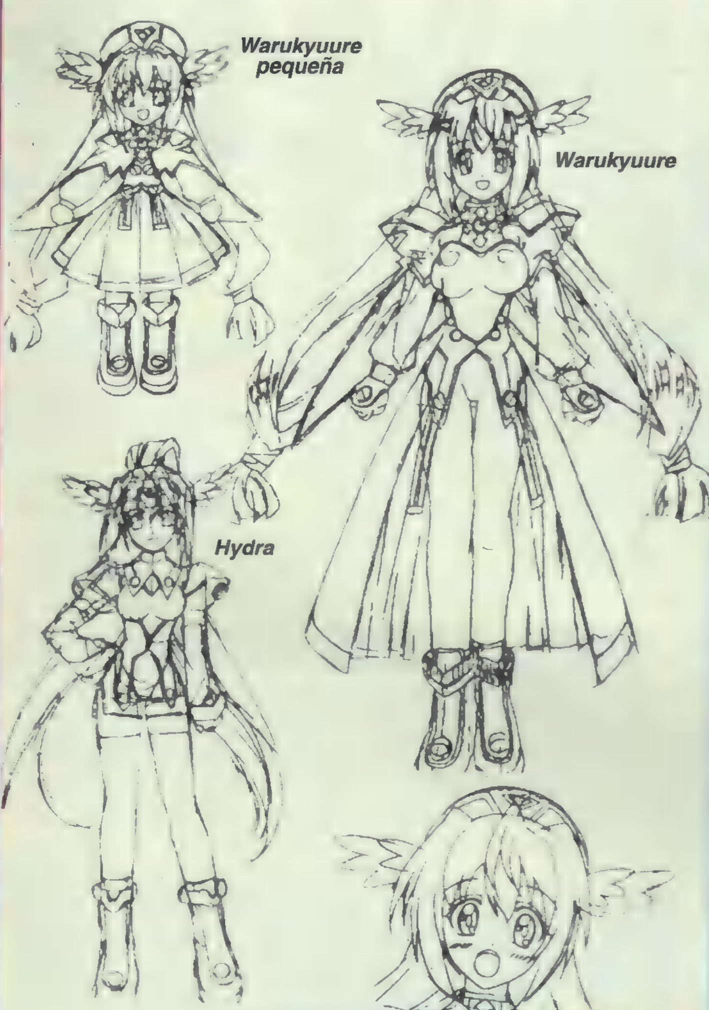
Una nueva historia de acción con claros elementos de ciencia-ficción arriba a la televisión japonesa. En Something, la historia se centra en un equipo policial especial, al estilo del norteamericano S.W.A.T., el cual recibe un buen día el aviso de que un hospital está siendo atacado por terroristas. El equipo de alista y parte hacia su misión, pero tras las blancas paredes del hospital les aguarda una extraña sorpresa. El lugar no se haya invadido por los terroristas, sino por algo muy diferente. Algo misterioso y desconocido... algo que no es de este mundo.
La producción de esta nueva obra es de una muy alta calidad, con un nivel de animación y dinamismo digno de ser visto. Producida por Romanof Higa, Something seguramente se convertirá en una de esas obras que marcan épocas en la animación japonesa.





UFO PRINCESS - COMO ESCAPAR DEL MATRIMONIO -

Una nueva serie que también ha hecho su debut en las pantallas japonesas durante este fértil mes de Abril. El joven Kazuto pasea despreocupado, sin saber que un increíble hecho cambiará su vida para siempre. Un OVNI se halla frente a él… y su sorpresa es aún mayor cuando descubre a la persona que lo tripulaba: la hermosa Waikyuure, princesa de la estrella Varhara, quien ha huido en su nave, escapando de las garras del matrimonio. Sin embargo, la princesa presenta un aspecto poco acorde con el de una muchacha casadera. Posee la facultad de alterar su fisonomía y transformarse en una pequeña niñita traviesa. Y parece ser que éste es el meollo de los problemas ya que, si bien Waikyuure se comporta como una seria señorita cuando se halla en su aspecto normal, pasa a tener una conducta muy diferente cuando se transforma en la pequeña niña… Un típico caso de desdoblamiento de la personalidad… y el pobre Kazuto será quien deba solucionar los problemas en los que la pequeña princesa se meta.





DVD

1. *Metropolis* (BAV)
2. *Mononoke-Hime* (BVH)
3. *Tonari no Totoro* (BVH)
4. *Mahoro Matic vol. 1* (PDL)
5. *Shirayuki-Hime* (BVH)
6. *Fruit Basket 3* (K)
7. *Vampaire Hunter D* (AVT)
8. *Lupin The Third Second TV DVD-BOX* (VAP)
9. *Sister Princess Angel 02* (K)
10. *Kidoo-Tenshi Angelic Layer - Battle 5* (AVT)

CD (simples)

1. *Mini-Hamuzu no Ai no Ata* (ZET)
2. *Genesis of Next (Cyborg 009)* (AVT)
3. *Get Over (Hikaru no Go)* (AVT)
4. *Feel Well (Slayers Premium)* (K)
5. *Before Dawn (One Piece)* (AVT)

CD (álbumes)

1. *Kuro Neko to Tsukikikyuu o Meguru Booken* (K)
2. *Flores Shisha e no Hanataba* (V)
3. *Sakura Taisen Katsudoo-Shashin* (AVT)
4. *Supersonic Girl* (K)
5. *Card Captor Sakura* (V)

VIDEOJUEGOS

1. *Metal Gear Solid 2* (PS2)
2. *Kidoo-Senshi Gundam Renpoo vs. Gion DX* (PS2)
3. *Dairantoo Smash Brothers DX* (GC)
4. *Dragon Quest IV "Michibikareshi Monotachi"* (PS)
5. *Super Mario Advance 2* (GBA)
6. *World Soccer Winning Eleven 5 (Final Evolution)* (PS2)
7. *Momotaro-Dentetsu X* (PS2)
8. *Duelmonsters 6 Expert 2* (GBA)
9. *Doobutsu no Mori +* (GC)
10. *Magical Vacation* (GBA)

LIBROS & COMICS

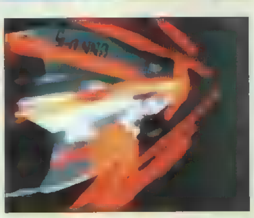
1. *One Piece* (tomo 21) - *Shueisha*
2. *Vagabund* (tomo 12) - *Kondansha*
3. *X-Clamp* (tomo 17) - *Kadokawa-Shoten*
4. *Inuyasha* (tomo 23) - *Shogakukan*
5. *Shin-Seiki-Evangelion* (tomo 7) - *Kadokawa-Shoten*
6. *Nana* (tomo 4) - *Shueisha*
7. *Naruto* (tomo 10) - *Shueisha*
8. *Tenisu no Ooji-Sama* (tomo 11) - *Shueisha*
9. *Heaven?* (tomo 3) - *Shogakukan*
10. *Clover* (tomo 11) - *Shueisha*

HOSHI NO KOE - UNA VOZ DESDE LAS ESTRELLAS -

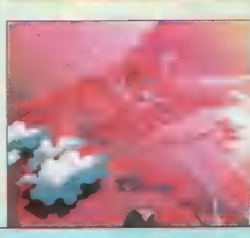
Realizada por Makoto Shinkai, Hoshi No Koe narra la historia entre un muchacho y una muchacha de nombres Noboru y Mikako, quienes mantienen una apasionada y romántica relación… a millones de años luz uno del otro.
Transcurre el año 2039 y la humanidad ha conquistado por fin el espacio infinito. Las colonias de seres humanos han comenzado a desplegarse por las estrellas y ya el hombre puede considerar al universo como su hogar. Para poder rastrear e investigar a todos los seres vivos que se hallan en el cosmos, se ha creado una organización especial llamada Iseimeitai-Choosa-Kantai, a la cual pertenece la joven Mikako. Pero, cuando Mikako es asignada a su primera misión y debe partir al espacio, la distancia que la separa de Noboru se torna indecible, y su tan fluido contacto por e-mail se hace exasperadamente espaciado. Tal es la distancia que hay entre uno y otro que los poéticos mensajes que solían mandarse mutuamente ahora llegan cada seis meses. Pero la distancia no ha de ser un impedimento para el amor entre los dos jóvenes y este "sentimiento a prueba de años luz" es el centro de la historia en Hoshi No Koe.











BAKUTOOSENGEN DAIGANDAA - DEPORTE CIBERNETICO -

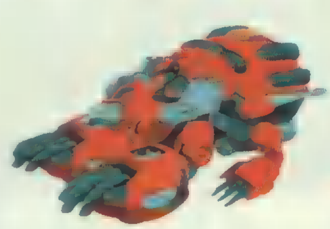
El abuelo de Akira acaba de morir. Pero antes de dejar este mundo, el anciano logra darle a su nieto cuatro Battle Robots, o robots de batalla, llamados Braion, Eagleallow, Draimog y White Dragon. Estos robots tan especiales han sido diseñados y creados con un único fin: participar en las batallas de robots, el nuevo y popular deporte que hace furor en todas partes. Akira deberá abrirse camino a través de este nuevo mundo ciber-deportivo, liderando ■ su equipo de luchadores, al cual se agregará más adelante un nuevo integrante: Gandaa. Con la ayuda del profesor Hajime, quien será el encargado de reparar y mejorar ■ los cinco luchadores, y de diseñar nuevos contendientes, Akira está por enfrentar un universo que puede provocarle más pesadillas de las que él mismo cree.
Estrenada el pasado 5 de Abril, Bakutoosengen Daigandaa es dirigida por Hiroyuki Yano y producida por Bleams Base, mientras que los diseños de Mechas y de personajes han estado a cargo de Koo Abe y Minoru Maeda respectivamente.



Drigmog (Fighter Mode)



Brion (Fighter Mode)



Drigmog (Beast Mode)



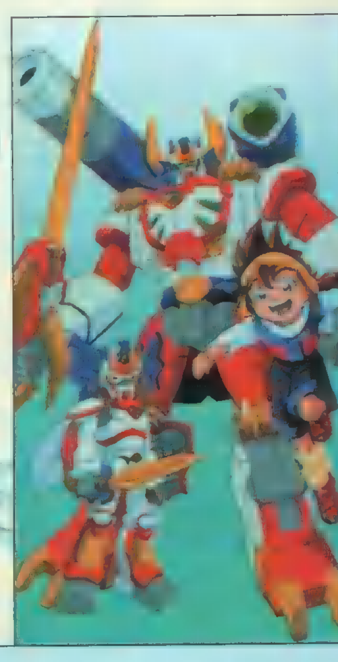
Brion (Beast Mode)



Gandaa



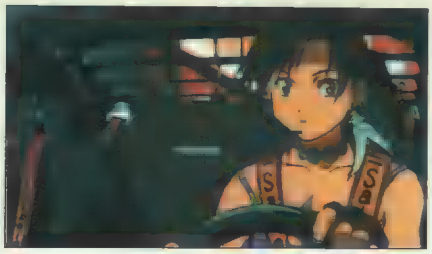
Eagleallow (Beast Mode)



EX-DRIVER - EL AUTO DEL FUTURO -

Un largometraje que hizo su debut el pasado 20 de Abril en Japón. Ex-Driver centra su historia en un futuro no muy lejano, en el cual tres adolescentes de nombres Shooichi, Risa y Rona entrelazan sus vidas con las de un automóvil muy especial. Ideado originalmente para ser un auto seguro, A-Car (tal es el nombre del vehículo) se transforma súbitamente en un auto extremadamente veloz. Si bien los motivos de este repentino y sorpresivo cambio son aún desconocidos, los tres amigos deciden sacar ventaja de su velocidad... y de las grandiosas dotes de conductores que los tres ostentan. El bautismo de A-Car tiene lugar en los Estados Unidos, más precisamente en una carrera que se llevará en la ciudad de Santa Mónica, California. Pero los problemas comienzan apenas ponen un pie allí: A-Car se descontrola sorpresivamente y comienza a correr a gran velocidad por las calles de la vecina Los Angeles. Personajes por demás interesantes, una animación soberbia y mucha, pero mucha velocidad son las características principales de este film que ojalá podamos ver pronto en occidente.















RANKING DE ANIMES

1. *S.Cry.Ed*
2. *Cowboy Beebop*
3. *Sakura-Taisen Katsudoo-Shashin*
4. *Vandread: The Second Stage*
5. *Inuyasha*
6. *Kidoo-Senshi Gundam*
7. *Full Metal Panic!!*
8. *Fruit Basket*
9. *Onegai Teacher*
10. *X*
11. *Hikaru no Go*
12. *Hellsing*
13. *Noir*
14. *Shin-Seiki-Evangelion*
15. *The Little Snow Sugar*
16. *Slayers*
17. *Galaxy Angel*
18. *Mahoro Matic*
19. *FF:U (Final Fantasy: Unlimited)*
20. *Aa Megami-Sama*

PITATEN - CUANDO DOS NIÑAS PUEDEN SER UN PROBLEMA -

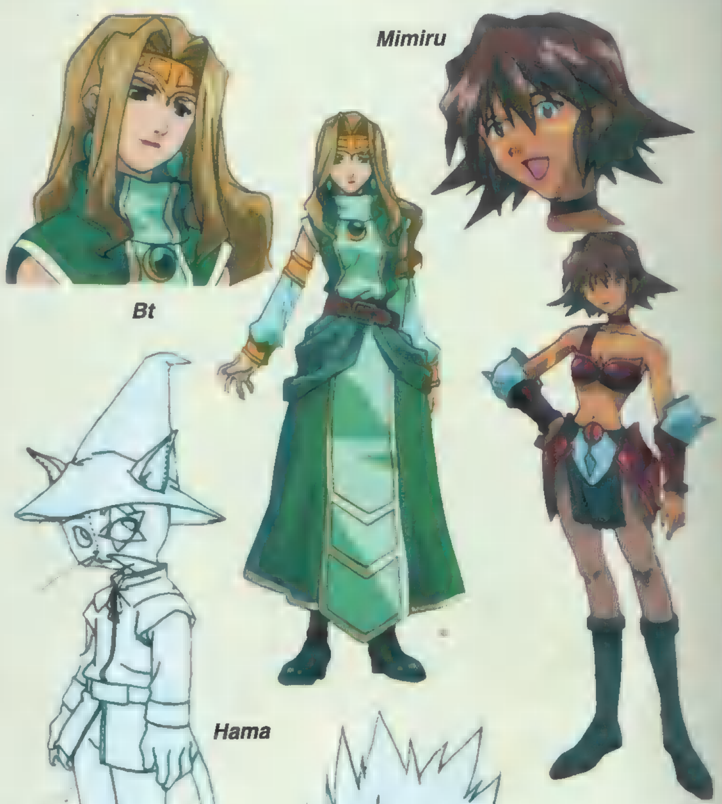
Cotarro vive una vida normal y tranquila en su agradable vecindario, asistiendo a clases en el sexto grado de la escuela primaria. Pero pronto sus rutinarios y pacíficos días comenzarán a tomar un tinte algo más... interesante. Dos misteriosas chicas acaban de mudarse a la casa vecina y Cotarro descubrirá que no todo es lo que parece. Estrenada en las pantallas japonesas el pasado domingo 7 de Abril, Pitaten es dirigida por Toshifumi Kawase con personajes diseñados por Sakai y sonido a cargo de Kazuya Tanaka. La producción de esta obra corre por cuenta de la afamada Mad House.



El pasado 3 de Abril se estrenó en el Japón una serie que seguramente cosechará grandes cantidades de seguidores en muy poco tiempo. Se trata de .Hack // Sign, una obra que ya ha pasado por los otros estamentos de las producciones japonesas (manga, OVAs, radio y videojuegos), para hacer su final y definitivo salto a la pantalla chica en su merecido formato anime.

En un futuro muy próximo, los videojuegos en red han alcanzado una popularidad asombrosa gracias a la alta tecnología aplicada en su elaboración. Jóvenes -y no tan jóvenes- de todo el mundo pasan horas sumergidos en los fantásticos mundos de los juegos en red. Pero, un día, un misterioso virus infecta las computadoras y servidores que ofician como centro neurálgico de los juegos y lo que antes fue un maravilloso mundo de esparcimiento y aventuras se transforma en una descabellada pesadilla. Una de las víctimas de este virus es Tsukasa, quien ha quedado atrapado dentro de la red mientras su cuerpo permanece inconsciente e inmóvil en el mundo real. A partir de ese momento, Tsukasa deberá afrontar una serie de interminables peligros y aventuras en los intrincados laberintos de la red para poder regresar al mundo real.

.Hack // Sign está dirigida por Kooichi Mashita y producida por Vitrain Bandai Visual y Yomiuri, mientras que la creación y diseño de personajes ha estado a cargo de Yoshiyuki Sadamoto y Satoru Oosawa respectivamente.







EL MUNDO EN JAQUE UNA VEZ MAS

RAHXEPH

MU HA LANZADO UN SOBERBIO ATAQUE. SUS PROPÓSITOS SINI

UN EJÉRCITO INIMAGINABLE DE ARMAS GIGANTESCAS Y DE ALTA TECNOLOGÍA

La historia de Rahxephon nos ubica en el futuro cercano, que se cierne amenazador sobre nuestro planeta. Nuevamente, el ataque llega desde orígenes inciertos, pero con un claro objetivo: aniquilar y destruir. ¿Los motivos? ¿Los por qué? Se dilucidarán paulatinamente a medida que los eventos se sucedan. Por lo pronto, la Tierra está en jaque una vez más... y la vida toda se halla en las manos de una joven de secundario.

Es el año 2015 y la legendaria Tokio reposa pacíficamente. Pero algo la ha sobresaltado. Algo oscuro y aterrador. Algo que muchos temieron pero que pocos pudieron prever. Una organización secreta, por motivos que aún se desconocen, ha atacado la capital del Japón. La muerte avanza impasible por sus calles y acecha tras cada recodo. Kamina sabe que las esperanzas de restaurar el orden dependen de ella... de ella y de su letal arma: Rahxephon.

TOKIO SE DEBATE ENTRE LA SANGRE Y LA DESTRUCCIÓN. UNA ENIGMÁTICA AMENAZA SE CIERNE



…ESTROS SE ESCONDEN TRAS EL ODIO Y EL ANHELO DE DESTRUCCIÓN.

…ÍA AVANZA LLEVANDO UN MENSAJE DE MUERTE. EL FIN PARECE CERCANO E INEVITABLE.

DOREEMU FORUTESIMO

El grupo Doreemu es una organización del Mu que envía gigantescos armamentos de alta complejidad para enfrentar y destruir a Rahxephon. El mega-robot y sus fantásticas habilidades tal vez no sean enemigo de consideración ante estas armas de más de cincuenta metros de altura y poder devastador.

RAHXEPHON

Este robot de guerra, magnífico en su aspecto y en sus capacidades, es el personaje principal de la serie, y sus armas son el elemento de defensa definitivo para que la humanidad no colapse. Kamina es quien lo controla y la suma de ambos deberá estar a la altura de las circunstancias: enfrentar a muerte a los Mu.

De aspecto milenario, Rahxephon aparece cuando se lo necesita desde las profundidades de un ancestral templo ubicado bajo los suelos de Tokio... pero su hogar y refugio puede llegar a convertirse también en su tumba...

Yuu Debuchi es un afamado

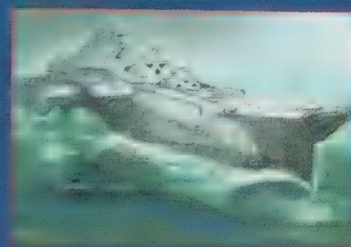
…E SOBRE LA CIUDAD Y LAS ESPERANZAS DE SUPERVIVENCIA DEPENDEN DE UNA NIÑA Y SU ROBOT.

EL TEMPLO SUBTERRÁNEO QUE YACE BAJO LAS MILENARIA
UN SER ARTIFICIAL QUE, PARADÓJICAMENT

hombre dentro del mundo de la animación japonesa. Conocido como un gran diseñador de robots, le ha llegado la tan especial oportunidad de debutar como director de una obra que rebosa de acción, trama intrigante y luchas con sentido. Según su productora, Debuchi tiene el concepto general de la obra muy definido y todo el grupo de trabajo se encuentra realmente satisfecho con la idea de haber podido realizar un emprendimiento de tal magnitud en conjunto. Debuchi no sólo se ha integrado al staff sin problema alguno, sino que el lema que el equipo ostenta por estos días es "Hagamos entre todos un film de Debuchi".

ENTREVISTA AL DIRECTOR DE ANIMACION DE RAHXEPHON, HIROTOSHI SANO





El debutante pero al mismo tiempo experimentado director Yuu Debuchi no se halla solo en esta gesta por dar vida a Rahxephon y su mundo caótico. Junto a él tiene a un hombre de gran trayectoria y genio indiscutido, con quien, además, ha sabido trabajar en otras grandes producciones durante la década del '70: el director de animación Hirotoshi Sano, quien también es el encargado de la ilustración de la obra. Dibujante incansable de robots, Sano hace hincapié en que Rahxephon es el personaje principal por excelencia de la historia y que alrededor de él se tejen y destejen las vidas de los humanos que tienen la suerte o la desdicha de toparse con él...

¿En qué trabajos ha participado anteriormente?
SANO: Junto con Debuchi también hemos hecho Muteki-Choojin Zanbotto 3 en el año 1977, Uchuusenkai Yamato en el '74 y en Ganba No Booken en el '75. El objetivo era llevar fuerza, poder, energía y entusiasmo a los lectores. Actualmente, en las ilustraciones de robots se utilizan los Mechas y los gráficos computarizados en 3D, lo que ha provocado que este aspecto del trabajo esté llegando a su punto máximo. Pienso que a las grandes obras hay que encararlas con toda la imaginación y la cabeza llena de ideas nuevas. Esa es la única forma en que conseguiremos superarnos con cada nueva producción.

KAMINA CONOCE SU DESTINO Y SU LABOR. PERO, ¿PUEDE UNA ESTUDIANTE DE

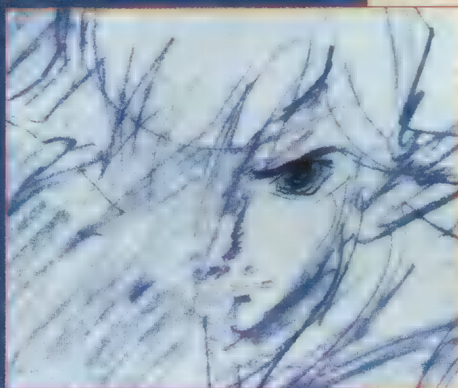




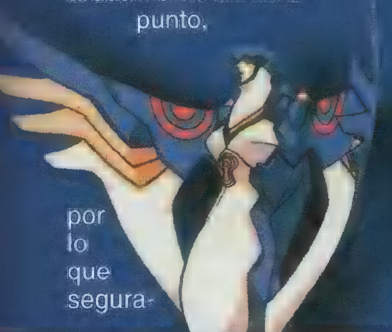


TIERRAS DE TOKIO ALBERGA UN HABITANTE INSOSPECHADO.
PUEDE SIGNIFICAR LA SALVACIÓN DEL HOMBRE.



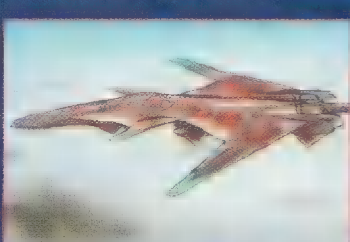


Esta serie aparenta ser un tanto diferente a los tradicionales animés de robots...
SANO: Nuestros lectores y seguidores seguramente estarán ansiosos por ver rayos y armamento sofisticado y no quedarán desilusionados. Pero en esta ocasión hemos decidido crear partiendo desde un punto de vista diferente. Creo que hemos logrado algo que no se había llevado a cabo aún. No puedo decir mucho más, pero lo que puedo asegurarte es que todo el equipo ha trabajado arduamente en este punto, por lo que seguramente será algo muy novedoso.



ECUNDARIO HACER FRENTE Y VENCER DONDE OTROS JAMÁS SE HAN ANIMADO?

¿Usted también supervisa el trabajo realizado en las ilustraciones?
SANO: En cuanto al robot, me encargo personalmente. La parte de armamentos depende de un hombre con mucha capacidad, Shiho Takeuchi, así que yo puedo concentrarme en ser solamente el director de animación.





Realmente disfruta haciendo animés, ¿verdad?
SANO: ¡Por supuesto que sí! Agradezco al señor Minami y al director Debuchi por haber creído en mi labor y por haberme dado este lugar. Además, agradezco a todos los integrantes del staff que confían en mí. Pongo todo mi empeño para no defraudarlos.

El diseño que usted ha ideado tiene un aspecto muy poderoso esta vez...
SANO: Bueno, lo ilustro teniendo en cuenta el todo, el aspecto general, para que cada cosa sea una extensión natural de las otras. Es necesario que el público sepa claramente de qué se trata y se decida por nuestro producto. Ponemos mucho esfuerzo y calidez tanto en el dibujo de los personajes como en el animé. Además, debemos ir preparando a los futuros dibujantes, por eso me dedico a difundir todas mis técnicas. Trato de dejar algo fructífero para la generación que sigue.
Por otra parte, siempre prefiero que las notas se las hagan a los miembros más jóvenes del equipo y no a mí. Quiero que ellos sean los héroes, porque eso los incentivará aún más a superarse. Si no, cuando todo esto acabe, todos y cada uno de ellos volverán al anonimato. Y eso no me gustaría, ya que todos son artistas fabulosos.



Rahxephon ya ha arribado con nuevos episodios y una exclusiva versión para la pantalla grande en el lejano Japón. Por lo pronto, podemos ir preparándonos para su desembarque en Occidente, momento en el que podremos disfrutar al máximo de esta obra única, que trae novedosos y originales elementos al ya clásico género de los robots.

FICHA TECNICA RAHXEPHON

ILUSTRACION
Hirotoshi Sano

TERMINACION
Shihoko Nakayama

TEXTO
Ryuusuke Hikama

GUION
BONES, Yuu Debuchi

DIRECTOR
Yuu Debuchi

DISEÑO DE PERSONAJES
Kano Yamada

DISEÑO MECANICO
Michiaki Sano

DIRECTOR DE ANIMACION
Hrotoshi Sano

PRODUCCION
BONZU

SLAYERS PREMIUM

O DE COMO TRES MUJERES PUEDEN CAUSARTE LA LOCURA...



OSADAS, IRREVERENTES, EXPLOSIVAS Y AGUDAS, RUNA

PARA UNA HISTORIA COMO LA DE SLAYERS PREMIUM. BELLEZA Y

Slayers siempre se ha caracterizado por su humor desenfadado, sus comentarios cínicos, su visión irónica e irreverente de los héroes y su veloz dinamismo que, en ocasiones, no deja respirar al espectador. El desparpajo del que Slayers siempre ha hecho gala es casi su sello característico. Y en Slayers Premium esta receta se repite sabiamente.

Es claro que un importante -y casi esencial- aporte al éxito de una serie lo constituye sus personajes femeninos. Hermosas y jóvenes mujeres de finas curvas unas y esculturales cuerpos otras, siempre desfilan en toda buena historia y son, por lo general, razones fundamentales para que la narración tenga razón de ser. Claro que, cuando nos encontramos con un caso como el de Slayers, este tema toma un par de vueltas interesantes. Porque sus personajes femeninos son realmente un mundo en sí mismos.

Runa, Rina y Amelia no pueden ser consideradas "tres chicas más" (de hecho, si se

LOS SUCESOS QUE AQUEJAN A NUESTROS HÉROES VIENEN DE LA MANO DE UNA FAMILIA DE DEMONIOS QUE



FICHA TECNICA SLAYERS PREMIUM

ILUSTRACION
Tetsuya Kumagai

TERMINACION
Yoshimi Kawakami

DISEÑO DE BACKGROUND
Junnichiro Nishikawa

TEXTO
Mika Sakai

A, RINA Y AMELIA SON EL PROTOTIPO IDEAL DE MUJER
ACCIÓN QUE SE CONJUGAN CON UN HUMOR MORDAZ E IRÓNICO.

enterasen de que las tomas de esa manera, no dudarían en lanzarte a las fauces del dragón más cercano). Filosas tanto en sus armas, como en sus artes mágicas y sus lenguas, estas tres mujeres son capaces de desbaratar a cualquier ejército si así se lo proponen.

En Slayers Premium la acción brilla y se destaca como en los episodios más clásicos de la saga. Un grupo de criminales quiebra un antiguo y misterioso jarrón, sin saber que estaba a punto desatar un problema de esos bien gordos. En ese jarrón se encontraba prisionera una familia de demonios, dueños de artes y hechicerías oscuras y por demás peligrosas. Y es esta familia la que inicia los eventos que se suceden en Slayers Premium, sembrando el pánico y haciendo correr rumores tenebrosos entre los pobladores.

Nuestros héroes (aunque muchos insistan en llamarlos "antihéroes") son los encargados de poner orden entre tanto caos.

Claro que no siempre las cosas son lo que parecen, ni salen como uno las planea (y Rina y compañía conocen muy bien esta sensación).

A SIDO LIBERADA... Y QUE NO TIENE MEJOR IDEA QUE CAUSAR CONFUSIÓN Y DESORDEN POR DONDE VAYA...

HIKARU NO GO

EL MILENARIO PLACER DE JUGAR



Un hecho fortuito que no lo es tanto. Una casualidad que pudo haber estado perfectamente calculada. El objeto mágico, hogar de un antiguo espíritu, ha caído en las manos indicadas... y tal vez los propios anhelos por seguir viviendo del espíritu encerrado en él hayan provocado un hecho que cambiará el destino de un joven muchacho.

EL MILENARIO ESPÍRITU ENCERRADO EN EL TABLERO HA HALL

LOS SIGLOS DE PACIENCIA Y ESPERA HAN RENDIDO SUS FRUTOS Y LA ESPERANZA DE POI

HIKARU SHINDOO

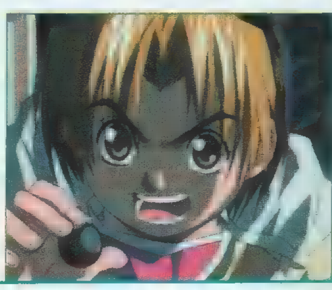
Un día como cualquier otro, Hikaru tropieza inesperadamente con un llamativo objeto: un tablero de Go, el milenario juego de mesa. Pero este hecho que parece casual tal vez no lo sea tanto, ya que la vida del joven Hikaru está a punto de dar un giro insospechado. Motivado por su abuelo, Hikaru comienza a jugar y pronto se obsesiona con el Go. Sabe que se necesita gran habilidad y concentración para jugarlo, pero esto lo tiene sin cuidado. Está firmemente convencido de que



él también puede formar parte del mágico mundo del Go.

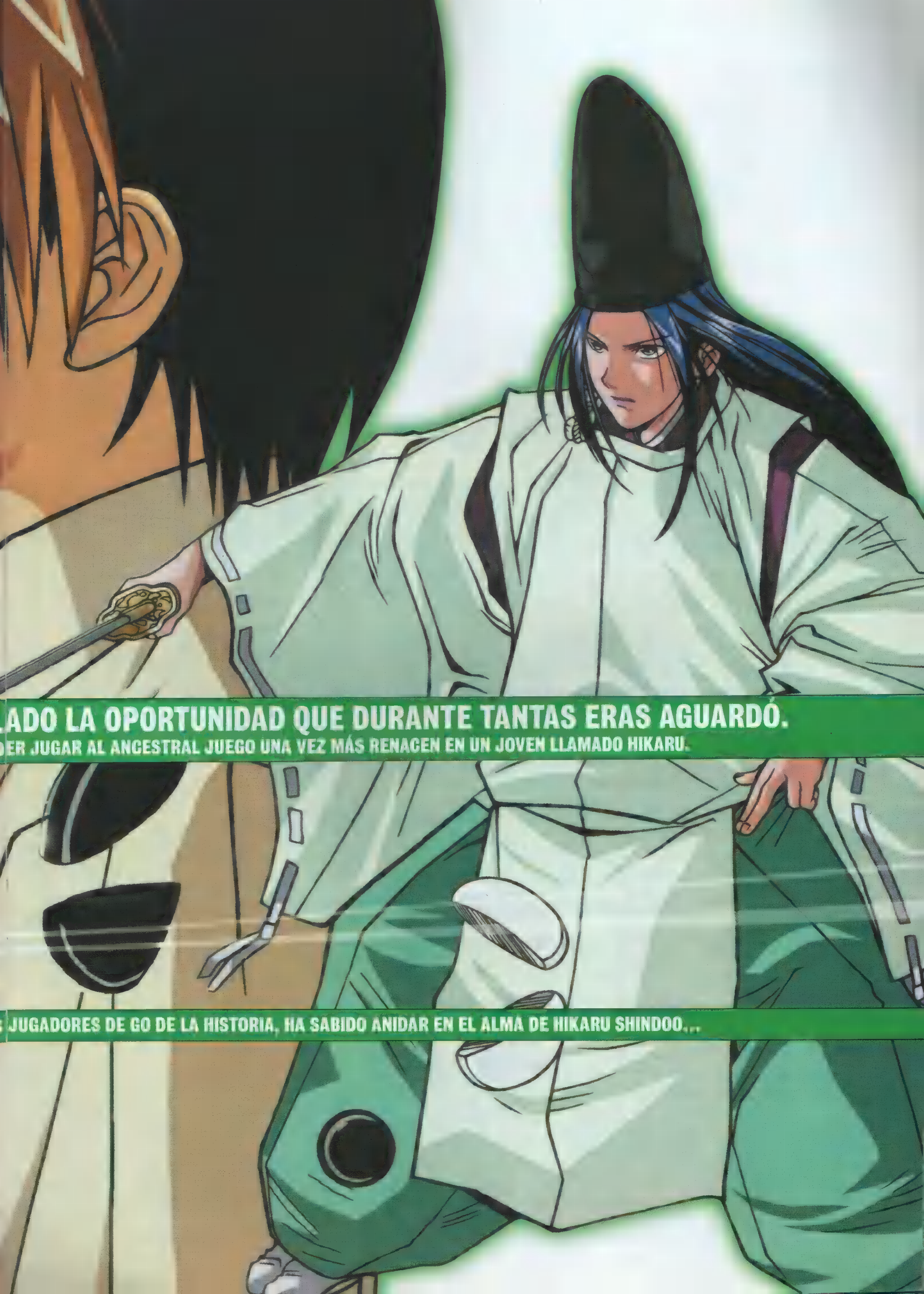
FUJIWARA NO SAI

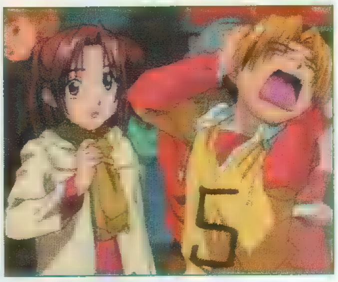
Antiguo y famoso jugador que vivió durante la milenaria era Heian, proveniente de una familia aristocrática. Hizo carrera rápidamente y su fama lo llevó hasta las altas esferas, consiguiendo ser el instructor de Go del mismísimo emperador. Luego de descubrir una artera maniobra del contrincante, intenta desenmascararlo, pero su nombre es ensuciado injustamente. Sin ninguna salida, Fujiwara to-



ma una drástica decisión para proteger su honor y se arroja a las aguas para no ser visto nunca más. Pero su amor por el Go es más fuerte que todas las desdichas y no desaparece. Su alma se reencarna en el objeto que Fujiwara más apreciaba: un tablero de Go.
En Japón existe una creencia muy antigua: el espíritu de una persona que muere sin haber podido lograr su objetivo en la vida, perdura en este mundo hasta alcanzar su tan ansiada meta. Y este es el caso de Fujiwara No Sai, cuyo espíritu ha permanecido por eras encerrado discretamente en un tablero de Go, juego que en vida dominaba en su totalidad. Pero su objetivo no pudo ser cumplido antes de su muerte. Y la gran jugada todavía está pendiente. El "Movimiento Divino" aún le es esquivo luego de décadas y décadas. Y es por este motivo, por este objetivo no cumplido, que el alma de Fujiwara aún no descansa, aguardando pacientemente

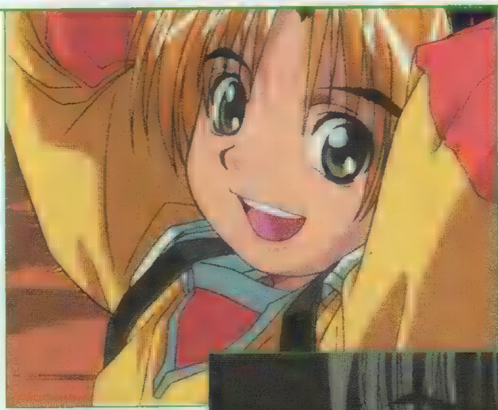
EL PODER MÁGICO DEL TABLERO, POSEÍDO POR EL ESPÍRITU DE UNO DE LOS MÁS GRANDES

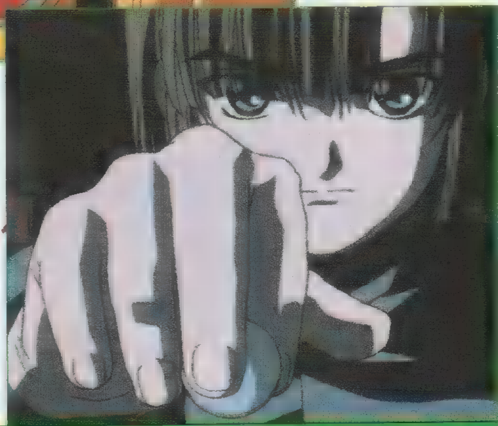

LADO LA OPORTUNIDAD QUE DURANTE TANTAS ERAS AGUARDÓ.
DER JUGAR AL ANCESTRAL JUEGO UNA VEZ MÁS RENACEN EN UN JOVEN LLAMADO HIKARU.
JUGADORES DE GO DE LA HISTORIA, HA SABIDO ANIDAR EN EL ALMA DE HIKARU SHINDOO...

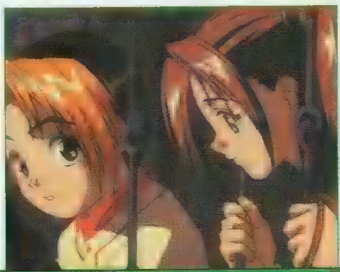


su oportunidad para poder desplegar sus conocimientos nuevamente y conseguir, así, alcanzar la meta que los siglos le vienen negando. Y esta oportunidad parece haber llegado.
Hikaru Shindoo jamás se ha interesado por el Go. De hecho, ni siquiera sabe muy bien de qué se trata. Pero cuando el tablero termina en sus manos luego de circunstancias un tanto peculiares (¿casualidad... o causalidad?) algo en su interior despierta la chispa del juego. La chispa de la batalla. La chispa de la autosuperación... la chispa del Go.
Es entonces que el espíritu oculto de Fujiwara se manifiesta y va despertando paulatinamente el deseo de jugar en Hikaru.

El joven se aboca con todas sus fuerzas y pone toda su capacidad en ello, una capacidad que no parece mucha en un principio, pero que irá aumentando y demostrando su verdadero potencial con el correr de las partidas.
Hikaru, ya fogueado, comienza a participar en torneos de Go. Su primer rival lleva por nombre Akira, hijo de un profesional del Go, juego que practica desde muy pequeño. No parece un oponente muy adecuado para un novato... pero las enseñanzas y consejos de Fujiwara consiguen que Hikaru venza a Akira sin mayores problemas.
Pero Hikaru comienza a cansarse de la actitud de Sai, quien es muy absorbente, y su ímpetu juvenil lo lleva a tomar una decisión: debe jugar su próxima partida y vencer... por sus propios medios. Sin ayuda de Sai, quiere ser él quien mueva las piezas aunque eso le cueste una derrota.
Hikaru se inscribe en el equipo de Go de la escuela y decide tomar parte en los torneos... pero sin la experiencia milenaria de Fujiwara, Hikaru no es más que un novato inexperto.
Para colmo de males, Akira ha quedado con sed de venganza y ha decidido inscribirse en estos torneos para tener una nueva oportunidad de enfrentar a Hikaru y vencerlo.
Hikaru, ahora, está solo por voluntad propia, y su éxito o su fracaso dependen exclusivamente de él. El torneo da comienzo.
Akira se relame.
Fujiwara maldice la terquedad de su discípulo... pero tal vez el espíritu batallador de Hikaru les tenga preparada una sorpresa a todos. Tal vez hasta sea posible que logre ejecutar el "Movimiento Divino".
Originaria del eterno y archiconocido semanario Shonen Jump, Hikaru No Go saltó de las páginas ilustradas a la animación el pasado mes de octubre, estrenándose en TV y cosechando una gran audiencia con cada nuevo episodio.







EL ESPÍRITU OCULTO DE FUJIWARA SE MANIFIESTA Y VA DESPERTANDO PAULATINAMENTE EL DESEO DE JUGAR EN HIKARU.





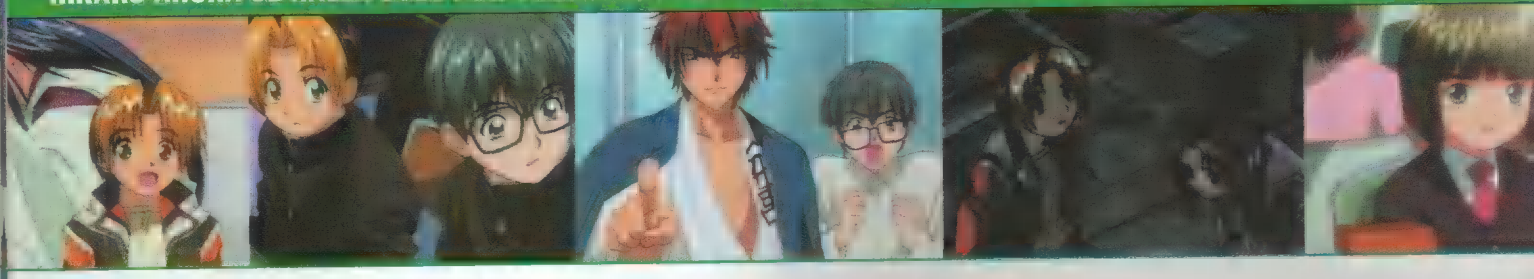


FICHA TECNICA HIKARU NO GO

AUTOR
Ken Obata

ANIMACION
Estudio Pierrot

HIKARU AHORA SE HALLA SOLO POR VOLUNTAD PROPIA. FUJIWARA SOLAMENTE PUEDE OBSERVAR Y SUFRIR.



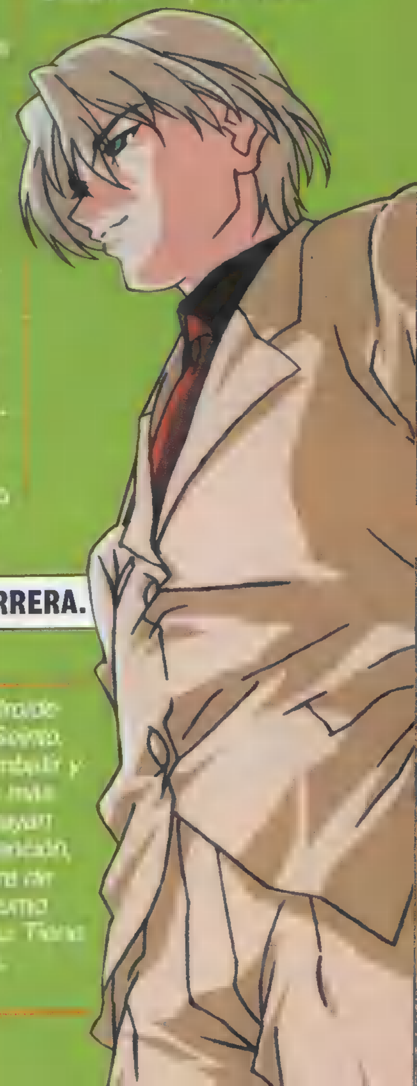


MAHORO MATIC

EL SERVICIO DOMESTICO VIENE CADA VEZ MEJOR

LA LLEGADA DE RYUUGA, DESPIERTA EN MAHORO SUS ANCESTRALES RECUERDOS DE BATALLAS Y COMBATES.

Una legendaria y formidable guerrera. Vesper que ha sabido ganarse el respeto de sus enemigos tras innumerables y devastadores combates. Las demostraciones de habilidad de Mahoro le han valido ser considerada prácticamente una leyenda entre los de su clase. Pero algo ha cambiado en la muchacha. Esa sed de victorias y luchas ha ido perdiendo fuerza paulatinamente, dando paso a un deseo persistente de una vida más tranquila y relajada. Hoy Mahoro ya no es una guerrera, sino que trabaja como personal doméstico en casa de la familia Misato. Pero la súbita aparición de un siniestro personaje está a punto de cambiarlo todo. Ryuuga ha llegado y su único objetivo es enfrentar a Mahoro... y derrotarla.



RYUUGA TIENE COMO ÚNICO PROPÓSITO ENFRENTARSE CON LA LEGENDARIA GUERRERA.

MAHORO

Es una magnífica guerrera ya retirada que pasa sus días como sirvienta en la casa de la familia Misato. Su enemigo principal fue siempre Shikijyo, pero a él se suma ahora Ryuuga... un oponente que será muy difícil de vencer.

RYUUGA

Este poderoso ser es un androide creado por el extraterrestre Saint. El objetivo de Ryuuga es combatir y vencer a Mahoro, una de las más prestigiosas guerreras que hayan existido. Para no llamar la atención, toma durante el día el nombre de Toa Ryuukawa, trabajando como profesor en la escuela de Yuu. Tiene gran fama entre las alumnas.



LAS NUEVAS REGLAS DEL COSMOS

CON SUS NUEVAS NAVES Y VEHÍCULOS INTERPLANETARIOS, EL

Y ESAS HUELLAS SON TAN PROFUNDAS COMO

La humanidad por fin ha alcanzado su sueño de conquistar el espacio exterior. Los planetas y asteroides son ahora destinos reales y concretos, cuando hace años sólo existían en las mentes más imaginativas y deseosas de alucinar utopías. La raza se ha expandido y ha comenzado a colonizar los nuevos mundos. Pero, claro… esto puede tener sus inconvenientes.

UN TERRITORIO VIRGEN QUE ESPERA SER... ¿DESTRUIDO?

Desde tiempos inmemoriales los hombres han luchado entre sí. Muchas veces ni siquiera era importante el por qué (de hecho, su sola importancia era esa: la lucha en sí misma). Y el nuevo territorio conquistado no iba a ser la excepción.

Los recursos naturales, la ubicación estratégica, las rutas comerciales y muchos otros elementos hicieron que la avaricia de las distintas



LAS GUERRAS AUMENTAN Y AMENAZAN CON DESTRUIR EL FABULOSO TERRITORIO QUE LA HUMANIDAD HA GANADO SÓLO UN

KIDDY GRADE



HOMBRE COMIENZA A DEJAR HUELLAS EN EL OSCURO ESPACIO.
AS QUE HA DEJADO EN SU PLANETA DE ORIGEN.

facciones comenzara a florecer como regada por el más poderoso fertilizante. Y las guerras no tardaron en aparecer. Naves pequeñas, medianas y grandes; cañones débiles, poderosos y devastadores; soldados cobardes, valientes y heroicos empezaron a desfilar y a cambiar el aspecto de un escenario tranquilo hasta poco tiempo atrás. La infinita oscuridad y el eterno silencio del espacio se vieron quebrados por la ambición y la violencia humanas.

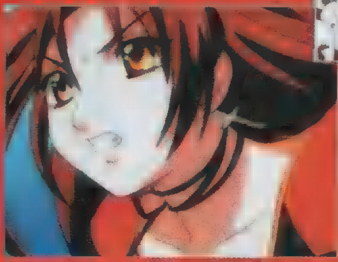
LAS MUJERES AL PODER

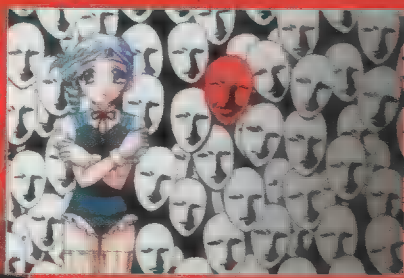
Pero todo debe tener un fin, y la humanidad parece haber aprendido alguna que otra lección a lo largo de in-



TIEMPO ATRÁS. VIOLENTAS INCURSIONES Y AGRESIVOS ATAQUES SON EL DENOMINADOR COMÚN EN ESTE "NUEVO MUNDO".

contables años de luchas, batallas y entreveros. Con el fin de poner punto final a esta demente sucesión de guerras, es creada la Agrupación Interpla-





netaria, un ente diseñado para poner control y orden sobre el caos natural de la especie humana. Pero, si bien los esfuerzos por mantener la paz han sido grandes y lo continúan siendo, las guerras son una plaga imposible de eliminar. Las batallas se perpetúan aquí y allá, salpicando el negro mar del cosmos con explosiones, humo y sangre. Y las guerreras reclutadas por la institución Gott lucharán a brazo partido por mantener la calma e imponer por fin el orden.

Keiji Kondoo debuta como director de una nueva serie que rebosa de acción, diversión, guerreras hermo-



LA AGRUPACIÓN INTERPLANETARIA HA SIDO CREADA PARA PONER FIN A ESTE CAOS... PERO ESO ES MUCHO MÁS FÁCIL DE DECIR QUE DE HACER.



LAS MUCHACHAS DE LA AI TIENEN ALGO MÁS QUE CURVAS Y ENCANTO. SU OBJETIVO ES QUE LA PAZ REGRESE A LOS PLANETAS...

FICHA TECNICA KIDDY GRADE
ILUSTRACION Megumi Kadonosono
TERMINACION Tomoko Sekiguchi
TEXTO Yukio Kino
DIRECTOR Keiji Kondoo
DISEÑO DE PERSONAJES Megumi Kadonosono
PRODUCCION Gonzo-Gimik

sas e intrépidas, armamento sofisticado, Mechas, trasplantes genéticos, batallas interestelares y todo el furioso dinamismo que un verdadero animé de ciencia ficción debe tener.

Junto con Kondoo, aporta su capacidad y creatividad el ilustrador y diseñador Megumi Kadonosono, asegurando que el equipo Gimik se halle por el buen camino con esta nueva y más que prometedora producción.





EL YING Y EL YANG: DONDE EXISTE LUZ, SIEMPRE HAY SOMBRAS.
DONDE LAS SOMBRAS REINAN, LA LUZ MUESTRA SU CLARIDAD.

LA ANCESTRAL BATALLA ENTRE EL BIEN Y EL MAL

EL GRAN CAMPO DE FUERZA GENERADO POR EL GRUPO TEN NO RYUU ES EL ARMA MÁS EFICAZ DE DEFENSA PARA LA HUMANIDAD.

Desde tiempos inmemoriales el mundo se ha visto dividido por las eternas y sangrientas batallas que el bien y el orden han mantenido contra el mal y el caos. Y es este equilibrio, justamente, lo que nos hace humanos. Lo que nos hace reales. La balanza debe mantenerse centrada. Cada uno de ellos necesita de su Némesis para existir. El bien no sería bien sin el mal. El orden no tendría razón de ser si el caos no lo provocara. La esencia del hombre se basa en estos elementos y es su equilibrio el que mantiene a la raza en existencia. Pero cuando ciertas fuerzas intentan que uno prevalezca sobre el otro... la destrucción puede dejar de ser sólo una amenaza para transformarse en un monstruo real, concreto y de colmillos hambrientos...

JUGAR A SER DIOS

Bajo la atenta y detallista tutela de Yutaka Takayama, Junii Okunishi y Junji Sudoo, y con textos de Mika Saiki, X centra su historia en esta lucha entre el bien y el mal, pero con ribetes originales y elementos dramáticos magistralmente desarrollados.
Dos grandes grupos batallan entre sí para detenerse el uno al otro. Ten No Ryuu y Chi No Ryuu. Uno acepta su rol de protector de la Tierra, mientras que el otro no duda en demostrar que es su gran pesadilla.

TEN NO RYUU

Su nombre original es Nanatsu No Fuuin (Los Siete Sellos) y su misión primordial es la protección de la Tierra. Sus integrantes han sido elegidos personalmente por Hinoto, a excepción de Kamui. Ellos son Seiichiro Aoki, Yuzuriha Neoki, Karen Kasumi, Arashi Kishuu, Sorata Arisugawa y Subaru Sumeragi, a los que hay que sumar a Kamui. Todos juntos -exceptuando nuevamente a Kamui- pueden generar un gran campo de fuerza que ayuda a proteger a la Tierra.

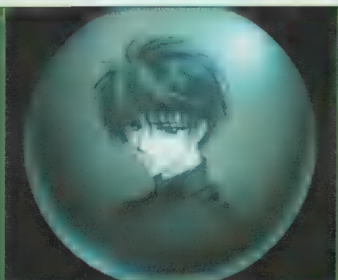
EL FUTURO DEL PLANETA Y DE SUS HABITANTES DEPENDE DE DOS GRU

POR EL CONTROL: EL UNO PROTEGIENDO LA PAZ Y LA VIDA, Y EL OTRO APUNTANDO TODAS

CHI NO RYUU

Se los conoce como Shichinin No Otsukai (Los Siete Mensajeros) y sus miembros fueron elegidos por Kanoe. Los integrantes de Chi No Ryuu parecen conocer bien su destino, pero ninguno de ellos ha visto jamás personalmente a Kanoe. Este grupo no tiene tantos poderes como el Ten No Ryuu. A él pertenecen Shiyuu Kusanagi, Seishiroo Sakurazuka, Kakyoo Kuzuki, Satsuki Yatooji, Nataku y Yuutso Kigai. Según el relato de Hinoto,

EL BIEN NO SERÍA BIEN SIN EL MAL. EL ORDEN NO TENDRÍA RAZÓN DE SER SI EL CAOS NO LO PROVOCARA. LA ESEN



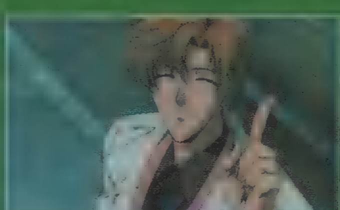
Tokio es considerada un eslabón importante para sostener al planeta Tierra ante los numerosos ataques que recibe. Tanto es así que las construcciones modernas de los altos edificios de la capital japonesa forman un campo de fuerza y que protege al planeta. Hinoto llama a estos poderes que emanan de las construcciones con el nombre de Ten No Ryuu, y quien puede proliferar este campo magnético es Sorata a la cabeza de los Nanatsu No Fuuin. Sin embargo, hay un grupo conocido como Shichinin No Otsukai, disperso por todo Tokio y a las órdenes de Yuutso, cuya razón de ser es, precisamente, destruir este campo magnético... la Tierra misma. El enfrentamiento de estas dos fuerzas es conocido como Shuumatsu No Tatakai y la persona que tiene



la llave de todo esto es Kamui.
Así, Hinoto le hace una breve reseña a Kamui para desterrar todas las dudas que atormentan su mente. Pero Kamui le responde que a él no le interesa el futuro. Sin embargo, ya no es cuestión de intereses o no, pues el futuro se aproxima raudamente y Kamui debe tomar una decisión... ser el "salvador" o el "destructor" de su propia raza. Irónicamente, el ideograma de su nombre, Kamui, significa "dios".

SATSUKI Y SU FUNDAMENTAL ENCUENTRO CON KANOTO

Desde muy temprana edad, Satsuki congenió de manera natural con las complejas computadoras modernas. Esto hizo que su padre tomara la decisión de enviarla a un centro de investigaciones altamente especializado en ordenadores de última tecnología. En este lugar, Satsuki pasaba

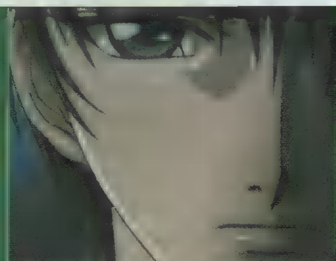




sus días aburrida y melancólica y, cansada de la situación, decide escapar. Es durante su huída que un hecho marca un antes y un después en su vida. Satsuki se encuentra con Kanoto quien, sin pedir nada a cambio, le presenta a la computadora maligna que descansa bajo el imponente edificio que domina gran parte de Tokio. Satsuki se siente de inmediato muy cómoda y a gusto con Kanoto, y gracias a él puede alcanzar uno de sus sueños más preciados: acceder libremente y sin restricciones a la mega-computadora.

SUBARU Y SU OBSESION POR SEISHIROO

Subaru es el descendiente número trece destinado a ocupar el máximo cargo dentro del grupo Sumeragi-Ichimon



(familia de maestros del Ying y Yang). En el pasado formó parte de un grupo muy unido junto con Seishiroo y su hermana, actualmente fallecida. Un día, Subaru se dirige a Kamakura por motivos de trabajo y, por causas del destino, se encuentra con Seishiroo. Los dos entablan una lucha feroz. ¿Es este repentino odio producto de la muerte de la muchacha? ¿O acaso existe algún otro elemento fatídico acechando desde la oscuridad?



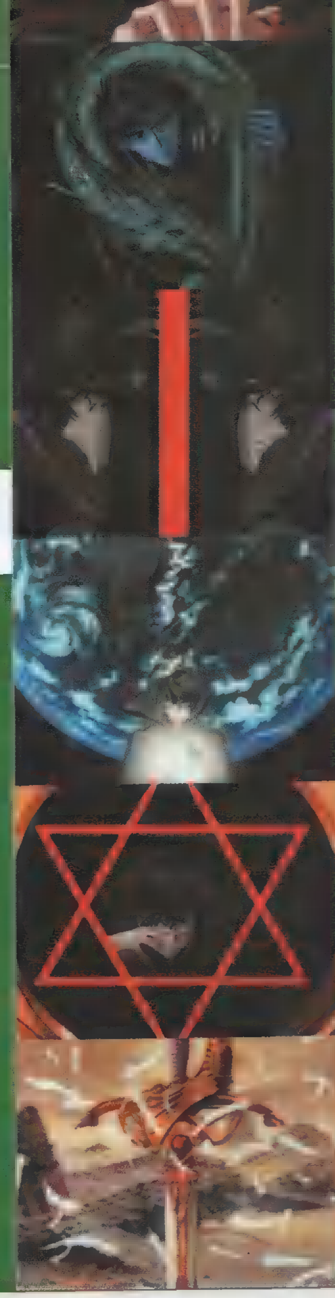




EL AMIGO INVISIBLE



Desde muy pequeña Nekoi Yuzuhira ha sido la única capaz de ver a un extraño y misterioso perro de nombre Inuki. Convencida de que todos los demás también pueden verlo, Nekoi dibuja un día un dragón y lo lleva al colegio. Sus compañeros le dicen que tal dragón no existe y, para que le crean, ella los lleva a la montaña para mostrárselos, provocando así que todos ellos corran grandes peligros. A partir de este momento, triste y solitaria, Nekoi decide no hablar nunca más sobre su fiel compañero Inuki. Pero un día, una persona se hace presente frente a ella y le habla sobre el imaginario perro. Esta persona es Shiyuu Kuzanagi y su presencia y sus diálogos sobre Inuki hacen que Nekoi tiemble de felicidad.



POS, DOS ENTIDADES QUE BATALLAN FEROZMENTE
SUS CAPACIDADES PARA ARRASAR LA FAZ DEL PLANETA.

QUIEN ES QUIEN



SATSUKI YATOJI

Joven armada por una computadora. Puede obtener información libremente de la computadora central que está en el subsuelo de la Capital. Es algo fría y no demuestra sentimientos.



SEISHIROO SAKURAZUKA

Según se dice, es integrante del grupo asesino Sakurazuka. Puede usar a su antojo el Ying y el Yang. Su capacidad es similar a la de Subaru, integrante del Ten No Ryuu.



NATAKU

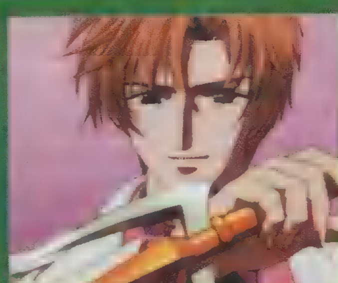
Nació en el laboratorio Toojoo. El origen de su nombre es chino y significa "dios sin alma".

CIA DEL HOMBRE SE BASA EN ESTOS ELEMENTOS Y ES SU EQUILIBRIO EL QUE MANTIENE A LA RAZA EN EXISTENCIA.



SHIYUU KUZANAGI

Es capaz de provocar grandes daños en sus rivales mediante un formidable Ki que emite de su cuerpo. Es integrante del Jiei-Tai, la flota de autodefensa del Japón. Conoce por casualidad a Yuzuhira sin saber que esta es un integrante de Ten No Ryuu.

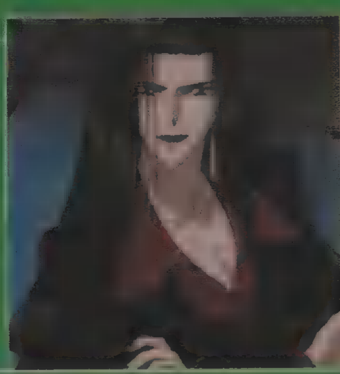


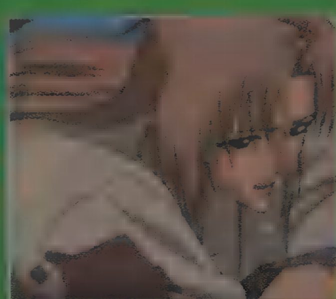
YUUTO KIGAI

Lucha con un arma unido a una soga, pero tiene el poder de manejar las aguas telepáticamente. Su tierna expresión se contradice con su oscura y cruel alma. Trabaja como empleado público.

KANOE

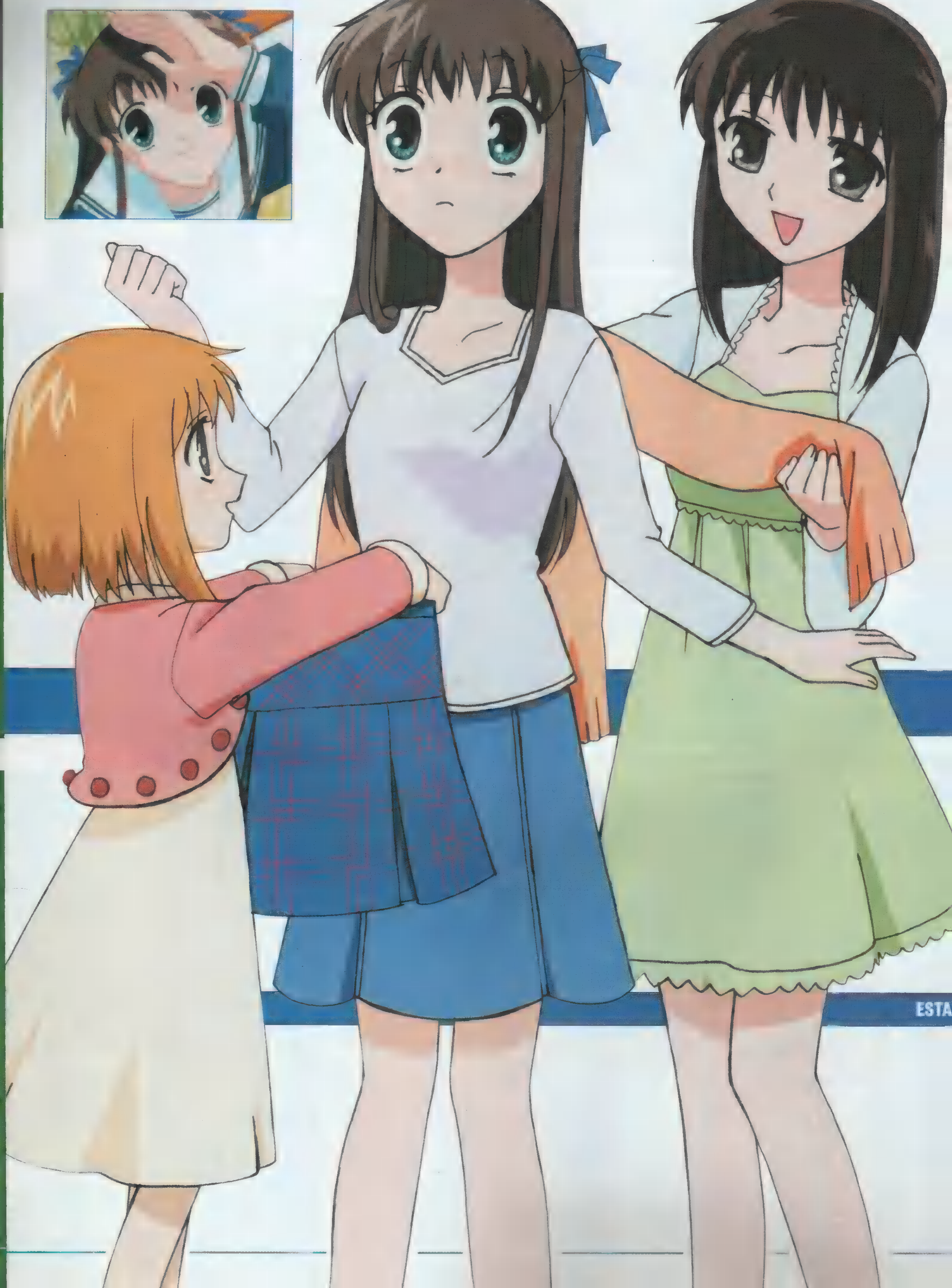
Hermana menor de Hinoto, su poder es inferior al de esta. Tiene la capacidad de ver los sueños de los demás o interferir en ellos. Trabaja como secretaria del gobernador de Tokio, lo que la ubica en una posición privilegiada... pero también riesgosa.





KAKYOO KUZUKI

Tiene la capacidad de ver el futuro en sus sueños. Después de perder a una persona muy importante en su vida, Kakyoo se deja arrastrar por el caos. A pesar de que el futuro se le presenta en forma de visiones en sus sueños, Kakyoo no puede hacer nada al respecto, lo que acrecienta aún más su alterado estado de ánimo.



ESTA

FRUIT BASKET

LA MALDICION DEL ZODIACO

Cuando su padre murió siendo ella aún muy pequeña, Tooru Honda fue criada con mucho amor y esmero por su madre. Pero el destino le tenía preparada una nueva y sucia jugada a Tooru: su amada madre fallece en un accidente de tránsito. Tooru, entonces, es hospedada en casa de la familia Souma, haciendo pequeños trabajos aquí y allá para poder costear sus estudios.
A pesar de los golpes que la vida le ha propinado, Tooru supo mantener siempre su carácter positivo y amable, convirtiéndose pronto en una persona de gran ayuda y aliciente para quienes la rodean. Su fuerza interior, su bondad y su gran y voluntarioso espíritu son las características principales de una muchacha que comienza a demostrar su verdadero valor.
Con su bondad y espíritu de grandeza, Tooru transmite fuerza y aliento. Su prioridad



principal es la gente y cree que todos, por uno u otro motivo, la incentivan y no olvida esa gratitud. Tooru Honda es una chica honrada y correcta que no duda en demostrar sus sentimientos.
¿Por qué Tooru puede



comprender los sentimientos de los otros? La respuesta hay que buscarla en ella misma. Tooru se esfuerza por mantener constantemente una comunicación con todos. Tiene el don de transmitir con palabras adecuadas lo que piensa y lo que siente.



LA FAMILIA SOUMA ES VÍCTIMA DE UNA MILENARIA MALDICIÓN. POR GENERACIONES, SUS INTEGRANTES HAN SIDO POSEÍDOS POR LOS JUUNISHI,

TOORU, YUKI Y KYOO

Tooru Honda y Yuki Souma asisten al mismo curso en la escuela. Antes de conocer a Tooru en un campamento,



Yuki no había sentido ninguna especial atracción por ella. Pero luego de que la muchacha se instalara en su casa y comenzara a hacer gala de sus maravillosas dotes, Yuki pronto se siente a gusto con su nueva amiga. Claro que no todo es lo que parece, y el misterio de Yuki (quien posee el Juunishi) también influye en la relación. Relación que se ve frecuentemente matizada por la presencia de Kyoo, su hermano.

ALDICIÓN HACE QUE, BAJO DETERMINADAS CIRCUNSTANCIAS, LOS MIEMBROS DE LOS SOUMA SE TRANSFORMEN EN ANIMALES...

LA MALDICION DE LOS SOUMA

Juunishi es el nombre que reciben los doce animales del signo zodiacal japonés. Según la leyenda, Dios llama a los animales diciendo que "los primeros doce que lleguen a la reunión, representarán a cada año, el cual llevará su nombre". Los doce animales en orden de llegada son: rata, vaca, tigre, conejo, dragón, serpiente, caballo, oveja, mono, gallo, perro y jabalí. El gato no está presente pues, según la leyenda, fue engañado por la rata, quien le miente sobre la hora del encuentro.
La familia Souma ha sido poseída por estos animales durante generaciones. Y esto tiene consecuencias llamativas por lo general. Cuando una persona poseída por los Juunishi se encuentra débil o enferma y es abrazada por un miembro del sexo opuesto... se transforma en animal.
Una maldición familiar que afecta a Yuki, pero que con la ayuda y el apoyo de su aún no reconocido hermano Kyoo y su siempre dispuesta y solidaria Tooru, podrá afrontar y vencer.

YUKI, CON LA AYUDA DE HATORI, HACE BORRAR LAS MEMORIAS DE SUS AMIGOS, QUIENES DESCUBRIERON SU SECRETO

UNA FAMILIA QUE REVIVE GRACIAS A UNA NIÑA

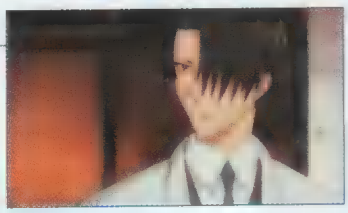
Como bien dijimos anteriormente, la familia Souma ha sido poseída durante generaciones por los animales del Juunishi. Esta maldición los perjudica no sólo a ellos, sino también a todo su entorno. Por ejemplo, Yuki, con la ayuda de Hatori, hace borrar las memorias de sus amigos, quienes descubrieron su secreto. Después de esto, Yuki no entabla más amistades profundas con nadie.
Además, Hatori decide por su propia voluntad borrarle la memoria a su novia, aunque ella lo había aceptado como era.
Por ser Juunishi, la relación de Momiji y su madre queda rota. Kisa sufre el maltrato de sus compañeros y le relata su problema de Juunishi a su madre quien no la comprende.
El trauma de Hatsuharu es que los adultos lo tratan de "tonto" por la leyenda del Juunishi. Ayame sufre por su hermano menor verdadero, Yuki, mientras Kagura esconde sus sentimientos hacia Kyoo. A su vez, Kyoo tiene una obsesión por los gatos... Y, para completar las cosas, en el medio de todos estos problemas aparece Tooru quien, con sus palabras, va consiguiendo consolar paulatinamente a cada uno de estos desdichados personajes.



HATORI DECIDE BORRARLE LA MEMORIA A SU NOVIA, AUNQUE ELLA LO HABÍA ACEPTADO COMO ERA.

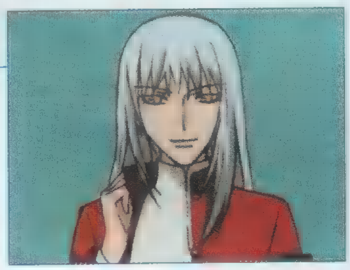
QUIEN ES QUIEN

HATORI



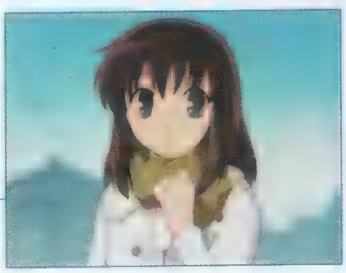
Es el médico de la familia Souma. Tiene la misma edad que Shigure y Ayame. Carga consigo la culpa de haber borrado la memoria de su novia.

AYAME



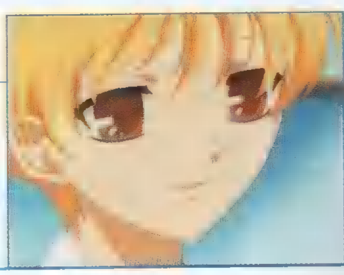
Se caracteriza por romper las reglas. Es el verdadero hermano mayor de Yuki. Su trabajo actual es muy sospechoso... Se acerca a Yuki para molestarla, pero su verdadero objetivo es aproximarse y conocer más a su hermana menor (quien, en realidad, es varón), pues fueron criados de manera separada.

KAGURA



Ama a Kyoo... y tiene la fuerza y energía de una potente locomotora.

MOMIJI



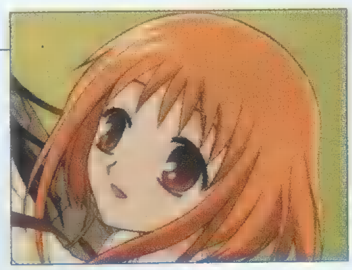
Es de contextura pequeña, pero muy segura de sí misma. Es estudiante de primer año. Su madre ha perdido la memoria y no la reconoce.

SHIGURE



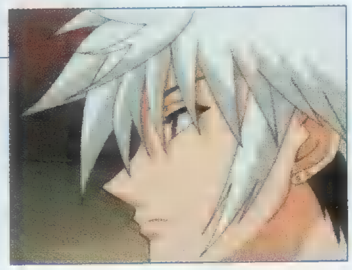
Tiene una sonrisa misteriosa y nunca se sabe qué es lo que está pensando. Es escritor y puede captar los pensamientos de las personas.

KISA



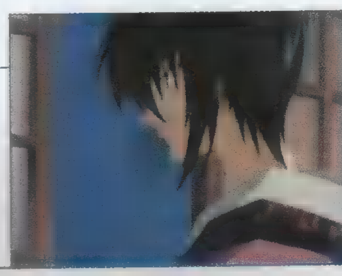
Por su color de cabello ha tenido muchos inconvenientes en el colegio, sobre todo con sus compañeros. A tal punto que dejó de hablar. Con la ayuda de Tooru está saliendo de su depresión.

HATSUHARU



Tiene 15 años, pero aparenta ser mucho más grande. Al principio, detestaba a Yuki, pero por su forma de hablar ha cambiado de idea. Es muy astuto y llega a causar problemas en su entorno, pero es muy atento con las personas. En el Juunishi representa a la vaca. Según la leyenda, la vaca carga entre sus cuernos a la rata por lo que no pudo ser el primer animal en llegar.

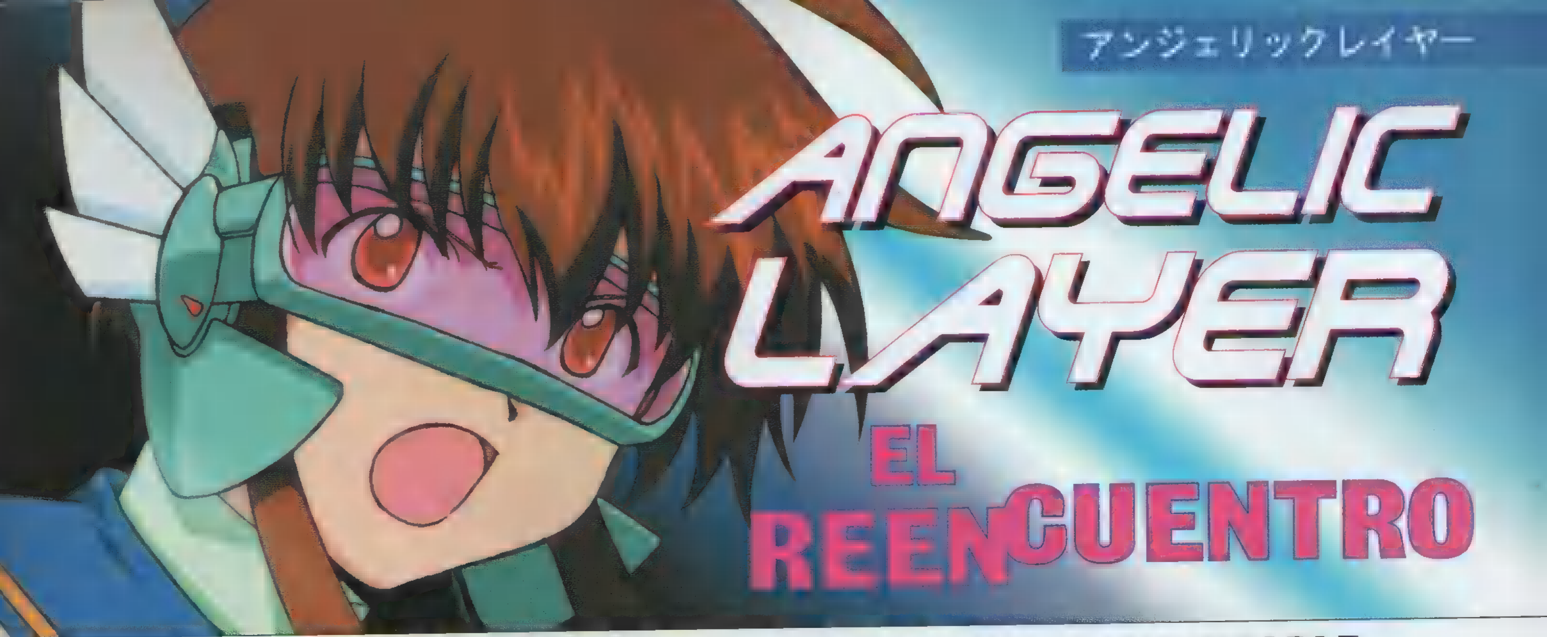
AKITO



Es el mayor de los Souma, nadie se opone ni contradice a Akito. Si es uno de los Juunishi, aún es una incógnita. De todos los personajes es el más misterioso.

ANGELIC LAYER

EL REENCUENTRO



HIKARU Y ATENA MANTIENEN UN COMBATE MEMORABLE.

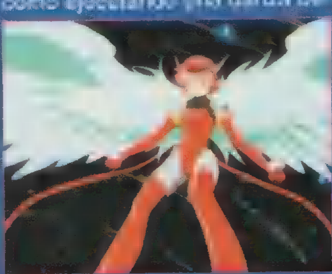
PERO LA MENTE DE MISAKI SE ENCUENTRA LEJOS DE ALLÍ.

Las fiestas navideñas son un momento de melancolía para mucha gente. Un momento en el que todas y cada una de las decisiones que se han tomado en la vida desfilan ante nuestros ojos, dándonos una única y maravillosa oportunidad de re-



componer lo desviado cuando todavía hay tiempo. El mágico y celestial poder de la Navidad es capaz de unir a una madre y a su hija...

Hikaru y Atena se baten furiosamente. La lucha no tiene cuartel. Ambas Angels se mueven velozmente por la arena, como ejecutando una danza be-



lla, pero mortal. Ninguna cede terreno y los ataques se suceden. Hikaru se ve pronto en problemas por la formidable destreza de su oponente. Atena hecha mano a su experiencia y sus capacidades para poner a Hikaru en aprietos. Pero, cuando la batalla parece perdida, la fe de Misaki en su Angel produce un milagro: la delicada espalda de Hikaru se transforma y dos poderosas y hermosas alas se despliegan majestuosas. Ahora Hikaru puede volar... y el destino de la lucha está a punto de cambiar. Hikaru se lanza desde

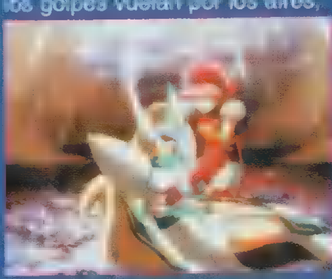




el aire velozmente en dirección a



Atena. Toda sus fuerzas están concentradas en este ataque. La victoria depende de un solo golpe y quien lo dé mejor ganará. El poder de Hikaru impacta y se lanza con el de Atena. Ambas Angels batallan como si se tratara de su último combate. La feroz lucha dura instantes que parecen eternos y los golpes vuelan por los aires,

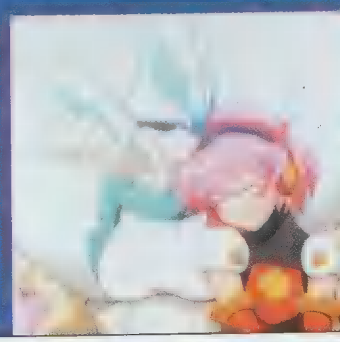




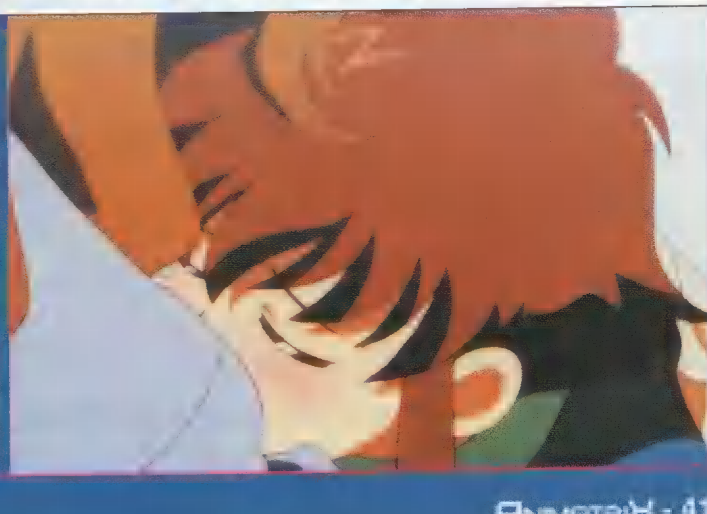
sorprendiéndolo con un agudo silbido. Finalmente, Atena sabe que esta vez ha sido derrotada. El poder de Hikaru la ha doblegado y es la justa vencedora. Con su rival abatida, Hikaru reconoce su valor con respeto y nobleza, y las Angels se funden en un honorable abrazo.



Luego del combate, Misaki se mantiene pensativa. En estas fiestas necesita de un abrazo como el que ambas luchadoras se dispensaron momentos antes. Y no duda en llamar a su madre. Han pasado siete largos años y mucha agua bajo el puente. Pero Misaki deja de lado sus dudas y corre a los brazos de su mamá. Luego de tanto tiempo, madre e hija disfrutan juntas, tratando de recuperar un poco de los años que perdieron al estar alejadas. Y, por fin, Misaki recibe el abrazo que tanto había deseado. Se funde con su madre en un cálido gesto... y estas fiestas ya toman un color especial para la muchacha.



ES LA NAVIDAD Y UNA SOLA IDEA COMIENZA A DAR VUELTAS EN SU CABEZA... VER A SU MADRE DESPUÉS DE SIETE LARGOS AÑOS.





KOKORO LIBRARY

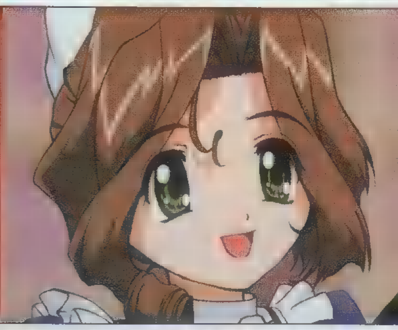
CUANDO UNA BIBLIOTECA ES MÁS EMOCIONANTE

EL MUNDO DE KOKORO ESTÁ PLAGADO DE VIAJES A REM
ENCANTADOS Y ANIMALES FABULOSOS. LA BIBLIOTECA -SU BIBLIOTECA- LE ABRE CADA DÍA UN MUNDO NU

Kokoro no puede ser más feliz. Su universo se divide entre sus amadas hermanas y el fantástico mundo que le depara cada día la biblioteca que las tres llevan adelante. Kokoro encuentra en cada libro, en cada página, un mundo nuevo y fascinante, en el que su imaginación vuela libremente hasta rincones insospechados. Junto a Aruto, Iina y su pequeño y ronroneante gato Kitto, Kokoro posee todos los tesoros que una niña puede anhelar.

ARUTO

Es la hermana de Kokoro. Con quince años, Aruto tiene la costumbre de quedarse dormida en cualquier lugar, sin importar la hora o el momento. Posee grandes ojos verdes y tiene



IINA, ARUTO Y KOKORO COMPARTEN EL DÍA A DÍA DE UN TRABAJO QUE NO TODOS SABEN VALO



KOKORO

Es una adorable pequeña de diez años, con grandes ojos café. Tiene un carácter sumamente agradable y sincero, y no deja pasar oportunidad para jugar con su gato Kitto. Kokoro adora leer y su sueño es convertirse en una excelente bibliotecaria. Es fanática incondicional de Himemiya Kirin, quien escribe exitosas novelas para adolescentes.

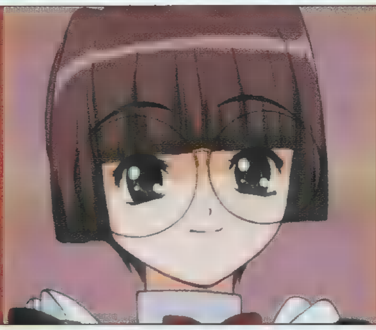
DE LO QUE PARECE...

TOS PAÍSES, VISITAS A REINOS LEJANOS, HISTORIAS DE PRÍNCIPES
, FASCINANTE Y ÚNICO, EN EL QUE SU IMAGINACIÓN VUELA LIBREMENTE HASTA RINCONES INSOSPECHADOS.

una habilidad secreta: escribe novelas bajo el seudónimo de Himemiya Kirin, de quien, sin saber que es su propia hermana, Kokoro es seguidora fiel. Aruto utiliza los ingresos de dinero provenientes de la venta de sus libros para los fondos de la biblioteca.

LINA

Es la hermana mayor de Aruto y Kokoro. Tiene 17 años y es la encargada principal de sacar adelante la biblioteca... aunque siempre está en las nubes. Su hobby es fotografiar a Kokoro en todas sus expresiones y es muy buena usando la computadora. Tampoco conoce el secreto de Aruto.



FICHA TECNICA
KOKORO LIBRARY

ILUSTRACION
Hideki Tachibana

PRODUCCION
Studio Deen

R. LOS LIBROS AGUARDAN ALLÍ A SER LEÍDOS Y DEGUSTADOS EN TODO SU ESPLENDOR Y MAGIA.



NOMBRE:
Miu Manazuru.

FECHA DE NACIMIENTO:
[illegible] septiembre de 1984.

LUGAR DE NACIMIENTO:
Tokio, Japón.

SIGNO ZODIACAL:
Libra.

ALTURA:
60 cms.

GRUPO SANGUINEO:
[illegible]

Es especialista [illegible] salto. Antes de cruzar [illegible] camino con [illegible] de Ayane, Miu era una estudiante común como tantas otras [illegible] no tenía mayor idea [illegible] su capacidad como Gate Keeper.

GATE KEEPERS 21

TRES DÉCADAS ATRÁS, LA TIERRA TAMBALEABA AL BORDE DE
PARECÍAN AVANZAR IMPLACABLEMENTE. PERO UN GRUPO DE HÉROES S

HOY LOS INVEDAA HAN REGRESADO... Y MUCHO MÁS LETALES QUE ANTES. CONTROLANDO LOS RECURSOS BÁSICOS DEL PLANETA

Treinta años han pasado desde los eventos que sacudieron al mundo en el primer Gate Keepers. Treinta años en los que la sociedad, las costumbres y la gente han cambiado... pero durante los cuales la maldad y la crueldad no se han modificado en lo absoluto.

SHUN Y EL PODER DEL ESPÍRITU

Tres décadas atrás, los avanzados Invedaa decidieron tomar por la fuerza la Tierra mediante el uso de poderosos armamentos y veloces vehículos. Para defenderse de la amenaza, los terrestres crearon un grupo especial denominado Ijisu, dueños del poder Gate, principal arma de defensa frente al portentoso invasor. Shun, un fervoroso joven lleno de energía, se suma a este grupo con el fin de proteger a ciertas personas de gran importancia. Shun pone todo su empeño en derrotar a sus enemigos, pero de improviso surge algo que no estaba en los cálculos. Por lo menos, no en





los cálculos del apasionado Shun. Uno de los Invedaa capturados resulta ser una persona muy allegada a él: su profesor de la escuela secundaria. Esto le provoca una depresión y un shock muy fuertes, a tal



NOMBRE:
Ayane Isuzu.

FECHA DE NACIMIENTO:
29 de julio de 1984.

LUGAR DE NACIMIENTO:
Tokio, Japón.

SIGNO ZODIACAL:
Leo.

ALTURA:
146 cms.

GRUPO SANGUÍNEO:
A.

De carácter un tanto hosco, Ayane es una sobresaliente alumna en su curso. Tiene la capacidad de utilizar el Gini-Gate-Nooryou y es una temible cazadora de Invedaa.

LAS GUARDIANAS DEL PORTAL

LA DESTRUCCIÓN. LOS FEROCES E IMPREDECIBLES INVEDAA
UPO PONER FIN A LA PESADILLA AUGURANDO UN FUTURO PROMISORIO.

punto que no puede volver a luchar. Pero con la aparición del grupo mayor de los enemigos, llamado Shadow, Shun vuelve a abrir el Gate y decide continuar en la lucha.
En la última batalla, el pobre muchacho descubre que su mejor amigo y compañero de clase Kageyama es en realidad un Shadow. Kageyama secuestra a Ruriko, amiga de Shun, en tanto que los Shadow, de la mano de Kageyama, inician la destrucción del mundo.

Para recuperar a Ruriko, Shun se enfrenta mano a mano con Kageyama, logrando devolver a su dimensión a los Invedaa junto con los Shadow. La paz vuelve a reinar sobre la faz de la maltrecha Tierra, y Shun y los suyos comienzan con el arduo trabajo de reconstrucción, alojando en sus corazones la firme esperanza de que un futuro venturoso y apacible reine entre ellos por siglos y siglos...



EN CASI SU TOTALIDAD, LA FÉRREA MANO QUE IMPONEN SOBRE LOS HUMANOS NO TARDARÁ EN DEJAR SANGRIENTAS HUELLAS.

LA NUEVA AMENAZA

Pero esos siglos sólo son años. Los Invedaa han regresado y esta vez la situación amenaza ser mucho más caótica y comprometida que antes ... El siglo XXI ha dado inicio y



EL PODER DE LOS NUEVOS GATE KEEPERS

YA NO ES EL MISMO. SU ENERGÍA Y ALCANCE HAN DISMINUIDO. ¿QUÉ SUCEDIÓ?

los Invedaa controlan el comercio, la economía y a la humanidad en casi su totalidad. La invasión que pareció extinguirse treinta años atrás no hizo sino resurgir de modo lento y silencioso, hasta que ya fue muy tarde para impedir que controlaran todos los recursos básicos de la humanidad.

Pero los hombres no dejarán de luchar mientras tengan fuerzas y mientras existan quienes aún crean en la libertad. Los Gate Keepers han sobrevivido y junto con ellos, se alza un nuevo y letal grupo: los Anti-Invedaa o Cazadores de Invedaa. Ayane Isuzu, una chica de tan solo diecisiete años, es uno de estos Cazadores de Invedaa y miembro del grupo llamado ahora Ijisu Network. Su camino está destinado a cruzarse con el de Miu Manazuru, una muchacha de su misma edad, la cual también posee los poderes Gate en su interior.

Pero, a diferencia de los hechos anteriormente mencionados, en este Gate Keepers 21 los poderes Gate se obtienen artificialmente mediante la técnica llamada Gini-Gate-Nooryou, la cual hace uso de todo tipo de aparatos electrónicos y digitales para absorber energía, desde teléfonos celulares, hasta ordenadores. Esto, por supuesto, tiene sus inconvenientes: el poder es menor que con la técnica original y la energía se agota más rápidamente.

El futuro de la humanidad parece recaer en dos muchachas con muy poco en común... pero con un gran corazón y espíritu libre. Gate Keepers 21 es la única luz de libertad que asoma en el horizonte.





FICHA TÉCNICA GATE KEEPERS 21

ILUSTRACIÓN
Keiji Gotoo

BACKGROUND
Masanori Kikuchi

TERMINACIÓN
Tamae Matsuoka

TEXTO
Yasutaka Fukuoka

ELLAS TIENEN POCO EN COMÚN. LA UNA ES CALLADA Y SOLITARIA. LA OTRA PARECE SU OPUESTO PERFECTO.





NAJIKA DENGEKI SAKUSEN

LOS ARCHIVOS SECRETOS DE NAJIKA

MUSLOS TERSOS Y BLANCOS QUE SE ASOMAN FURTIVAMENTE POR DEBAJO DE UNA FALDA. EL VIENTO QUE HACE DE LAS SUYAS, SIEMPRE PARA NUESTRO DELEITE.

La obra de Katsuhiro Nishijima atrae, atrapa y desorienta. Una producción que no puede ser tomada a la ligera... aunque esa sea la intención del propio Nishijima. Y, para comprenderla, quién mejor que la misma Najika y algunos de sus "archivos secretos"...

ARCHIVO #00 - COMUNICACIÓN

Najika no es una chica fácil (a pesar de que muchos piensen lo contrario). Es una muchacha que no acepta de buena gana ninguna invasión a su vida privada, y es

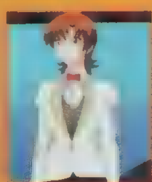




por eso que no le agrada la llegada de Lila. De todas formas, el tiempo lo soluciona todo, y Najika termina por cambiar su concepto respecto de su compañera. Asimismo, la situación también cambia por el lado de Lila. Fría e inexpresiva al principio, la influencia de Najika va cambiándola y transformándola en una persona más cálida y agradable.

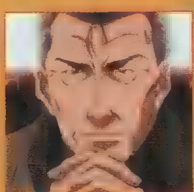
ARCHIVO #01 - MISIÓN

Najika es una agente. Y de gran nivel, por cierto. Y es esta condición de "agente de elite" la que hace que nuestra heroína de blanca ropa interior deba afrontar una riesgosa y misteriosa misión. Se le encargar la labor de recuperar sano y salvo el Humalit. Pero... ¿para qué necesita la organización el Humalit?



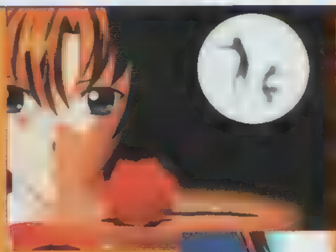
ARCHIVO #02 - EL JEFE

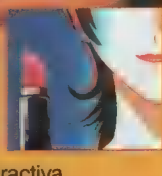
Un jefe es siempre motivo para ponerse nervioso. Y Najika no es la excepción. El encuentro con su jefe carga de tensión el ambiente. ¿Confianza?. ¿Desconfianza? Sólo el tiempo lo dirá...



ARCHIVO #03 - OPENING

Una rosa, un arma, vestuario sugerente, maquillaje llamativo y actitudes sexies y provocativas

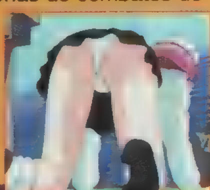




reinan en el sutil opening de la serie. Una presentación acorde para una espía por demás atractiva.

ARCHIVO #04 - ACCIÓN

Este archivo bien podría estar dividido en dos subarchivos. Uno que haga referencia exclusivamente a las técnicas de lucha de Najika y Lila, y a la magistral habilidad de los animadores para brindar escenas de combates de gran dinamismo. Las armas, las coreografías y los golpes





son de una calidad sobresaliente. Por otro lado, por supuesto, tenemos el aspecto sexual de los combates... o, mejor dicho, el "ángulo" sexual de la cámara. Si bien es cierto que este apartado atenta contra las posibilidades de apreciar el movimiento de la lucha en general (la vista suele irse por voluntad propia hacia otros... ejem... "sectores" de la pantalla), también hay que aceptar que sin esta visión sensual, Najika no sería Najika.

ARCHIVO #05 LAS OTRAS CHICAS NAJIKA DENGEKI

Sakusen es un verdadero desfile de bellezas. No sólo Najika nos deja pasmados con sus curvas y faldas volando en la brisa, sino que todos los otros personajes femeninos poseen atuendos y actitudes acordes con la fama de la serie.



LA OBRA DE KATSUHIRO NISHIJIMA ES UNO DE LOS EXPONENTES MÁS IMPORTANTES DEL GÉNERO.



ORIUNDA DE LA ESTRELLA DIGICHARAT, DEJIKO, COMO
TAL VEZ LOS BUENOS CONSEJOS DE PUC

DIGI CHA

LA NI DE LAS ESTRE



LA BIAN ROSE

Niña terrestre rival de Di Gi Charat (Dejiko). Su nombre verdadero es Hikaru Usada y es una sobresaliente alumna en la escuela. Con sus anteojos siempre a cuestas, suele visitar con asiduidad la tienda en donde Dejiko trabaja. Posee una extraña doble personalidad y en la serie especial, parte junto con Dejiko hacia la estrella Digicharat por error.

PYOKORA ANALOG III

Persiguiendo a Dejiko como un animal de presa, Pyokora (cuyo seudónimo es Biyoko) llega a la tienda desde la estrella Análogo. Enseguida se entera de los planes que Dejiko ha hecho para regresar a su estrella de origen.... tal vez esta sea su oportunidad.

FICHA TECNICA DIGI CHARAT
ILUSTRACION Yoshinobu Yamakawa
TERMINACION Tomoko Yamamoto
BACKGROUND Studio YS
CREACION DE PERSONAJES Kogedonbo
DIRECTOR Hiroaki Sakurai

BIYOKO SIGUE DE MANERA IMPLACABLE LOS PASOS DE LA PRINCESA DEJIKO. SU ANHELO ES

UENA PRINCESA, ASPIRA A CONVERTIRSE EN... ACTRIZ.

KO PUEDAN HACERLA ENTRAR EN RAZÓN.



RIKU, KAI Y KUU

Son los subordinados de Biyoko y pertenecen al grupo Blackgemagema. Por Biyoko son capaces de dar hasta sus vidas. Son muy inteligentes, pero demasiado buenos para cumplir el rol de "chicos malos" de la serie. Esta vez persiguen a Dejiko para atraparla.

DI GI CHARAT

Primera princesa de la estrella Digicharat. Llamada también con el nombre de Dejiko, su sueño es ser una gran actriz. Claro que no siempre las cosas llegan cuando uno las ansía y, por el momento, Dejiko debe conformarse con ser ayudante en una tienda llamada Geemaazu Akihabara, mientras piensa en conquistar el planeta Tierra. La serie especial abunda en detalles sobre los secretos de la estrella Digicharat.

ARAT

ÑA QUE VINO

LLAS

PUCHI CHARAT

Llega junto con Dejiko y está siempre ataviada con un uniforme infantil. Su apodo es Puchiko y en este especial regresa junto con Dejiko a su lugar de origen. Su papel en la serie tiene momentos de muy alto interés.

HACERSE, DE UNA VEZ Y PARA SIEMPRE, CON LOS SECRETOS DE LA ESTRELLA DIGICHARAT.

CYBORG 009

EL REGRESO DE UNA LEYENDA



JOO HA SIDO ACUSADO DE ASESINATO. SEGÚN LAS AUTO
Y LA PENA DEBERÁ SER EJEMPLAR. JOO NO DEBE OLVIDAR SU CRIMEN. J

Con tan sólo dieciocho años, Joo se ve envuelto en lo que, sin lugar a dudas, se transformará en una demencial pesadilla. Luego de un confuso episodio, las autoridades lo hallan culpable del asesinato de un sacerdote... y la pena que se le impone lo llena de terror. Ya no volverá a ser un hombre. Ya no sentirá



LAS VENAS SON AHORA BRILLANTES Y MODERNAS FIBRAS ARTIFICIALES. SUS MÚSCULOS CONVERGEN EN UNA MA

como hasta ahora. Sus pensamientos estarán enfocados en otra cosa.Porque ahora será un cyborg...

UN CORAZON DE METAL, UN ESPIRITU DE CARNE

Joo no consigue superar la idea de que ahora es una criatura completamente diferente a la que fue. Que ya no es humano. El destino puede ser burlonamente cruel e impiadoso. Pero, por el contrario, sus ocho nuevos compañeros han comenzado ya ha tomar esta nueva vida como lo que es: una oportunidad diferente. Los ocho ya han aceptado su nueva condición de cyborgs, aunque no sin cierta pena. Pero esto parece demasiado para Joo y es por eso que sus compañeros deciden ayudarlo como alguna vez se han ayudado entre ellos anteriormente.

LA CAZA DA COMIENZO

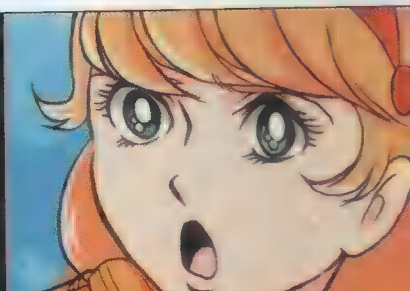
Pero los nueve amigos tienen planes por cumplir: la



RIDADES, BAJO SU MANO HA MUERTO UN SACERDOTE.

(O DEBE VIVIR CON EL CASTIGO... JOO YA NO VOLVERÁ A SER HUMANO...

organización que los ha modificado y que los controla no tiene lugar en estos planes. Por este motivo, todos se ponen de acuerdo y deciden huir, traicionando a la organización. Su nuevo objetivo consiste simplemente en mantenerse vivos y protegerse mutuamente, algo que será sumamente necesario frente a los asesinos enviados por la organización, a la cual no le gusta dejar tornillos flojos. Los cyborgs 0010 y 0011 son los encargados de llevar a cabo esta misión. La lucha entre los cyborgs no ha hecho más que comenzar y, desde las sombras, un misterioso ser llamado Black Ghost disfruta y se relame, ansioso por poder llevar a cabo sus aún enigmáticos planes.

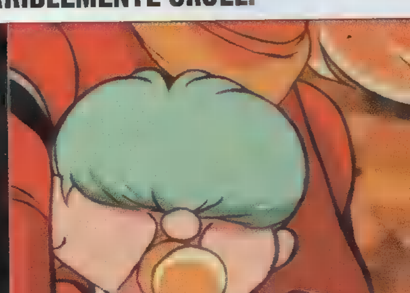


RAÑA DE CARNE Y METAL. SU MENTE NO PUEDE DEJAR DE SUFRIR. EL DESTINO PUEDE SER TERRIBLEMENTE CRUEL.

CUATRO DECADAS DE HISTORIA

Esta nueva versión de Cyborg 009 es una nueva entrega del clásico animé del mismo nombre, creado por Shotaro Ishinomori a mediados de la década del '60 (1964 para ser más precisos). En este renovado Cyborg 009 podremos ver historias y guiones de la serie original que no fueron realizados en su momento, además de un episodio final que el propio Ishinomori escribió antes de fallecer.

Cyborg 009 re-debutó en las pantallas japonesas en TV Tokyo en octubre pasado y asegura la vigencia de un título que, con casi cuarenta años de edad, sigue atrapando a públicos de todas las edades.



QUIEN ES QUIEN

009
Su nombre es Joo Shimamura. Es japonés y tiene 18 años. En comparación con los otros ocho miembros del grupo, tiene una tecnología cyborg muy sofisticada. Su carácter solidario provoca que Joo reciba ciertos golpes de manera bastante frecuente.



PERO UNA NUEVA LUCHA COMIENZA. UNA LUCHA EN LA QUE DEMOSTRARÁN QUE NO IMPORTA CUÁNTO LOS MODIFIQUEN EN SU EXTERIOR: SUS ESPÍRITUS CONTINUARÁN SIENDO SIEMPRE HUMANOS.



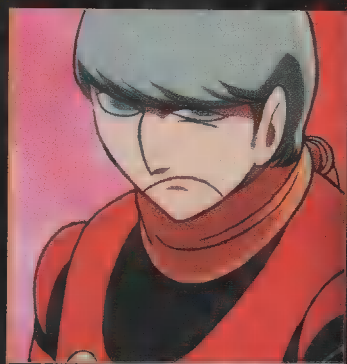
001
Su nombre es Iwan Wisky, procede de Rusia y su edad es 0. Mientras su cuerpo no se desarrolle, sólo puede comunicarse con los demás telepáticamente. Es tranquilo, sereno y calculador, e imparte órdenes precisas a los demás miembros del grupo.



002
Su nombre es Jet Link, procede de los EE.UU. y tiene 18 años. Peleador, posee en ambas piernas un motor jet que le permite volar y alcanzar una velocidad de Mach 5. Además, tiene instalado en su cuerpo un acelerador prototipo.



003
Francaise Arnoux. Su origen es, como su nombre bien lo hace suponer, francés y tiene 19 años. 003 es una muchacha de grandes poderes auditivos y visuales. Es una cyborg creada durante la segunda guerra mundial.



004
De 30 años y origen alemán, Albert Heinhil posee en su brazo izquierdo un Mazinger, en su mano derecha una daga láser y en sus rodillas misiles implantados. 004 tiene casi todo su cuerpo provisto de armas. Durante la huida, su pareja es asesinada.

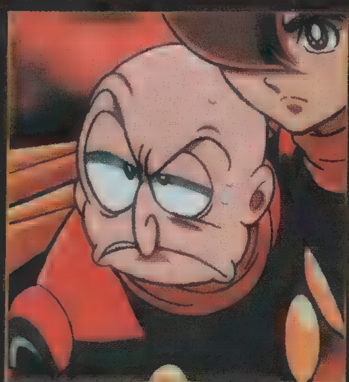
LA ORGANIZACIÓN NO QUIERE DEJAR CABOS SUELTOS... Y LOS CYBORGS REBELDES DEBERÁN SER DESTRUIDOS.



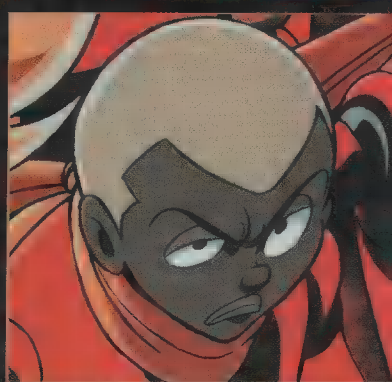
005
Su nombre es G. Jr. Nacido en los EE.UU., tiene 27 años y, a pesar de poseer una súper fuerza, tiene un gran corazón. Tiene el poder de escuchar a los espíritus, facultad que ya tenía antes de ser transformado en cyborg.



006
Chanchanko es chino y tiene 42 años. Es un excelente cocinero y el encargado de armonizar al grupo. Lanza bolas de fuego por su boca y puede desplazarse por debajo de la tierra con total libertad.



007
Great Britten es un inglés de 45 años, ex actor de teatro. Solía representar a Shakespeare y es capaz de relatar de memoria sus frases. Tiene el poder de cambiar las moléculas y transformarse en lo que quiera.



008
Su nombre es Byunma. Es africano y tiene 22 años. Era el líder de un grupo guerrillero y es un guerrero profesional. Tiene instalado un respirador artificial que le permite respirar bajo el agua. Conduce el Dolphin.

AZUMANGA DAIHO

O DE COMO HACER QUE TU ESCUELA DE UN VUELCO INESPERADO...

La rutina diaria puede llegar [illegible] convertirse en una pesadilla. Más si te encuentras enclaustrado en un colegio secundario [illegible] mayor parte de tu día. Pero

UNA PEQUEÑA DE DULCES OJOS CAFÉ
HACE SU APARICIÓN PARA DESPERTAR A UNA ABURRIDA ESCUELA

las sorpresas pueden aparecer en los momentos que menos te imaginas... [illegible] de [illegible] mano de la persona más inesperada.
Las productoras Genko y JC Staff regresan con una obra que rebosa de diversión y optimismo por todos los poros. Azumanga Daiho es una serie de relatos cortos que profundizan en las experiencias de un colegio secundario de señoritas como tantos otros... aunque este está destinado [illegible] sufrir un cambio

TIENE APENAS DIEZ AÑOS... Y YA HA INGRESADO EN LA ESCUELA SECUNDARIA.

inesperado. A sus aulas comienza [illegible] asistir una niña de... ¡diez años! Dueña de un intelecto asombroso [illegible] una mente brillante, Chiyo pronto es [illegible] comentario recurrente de toda [illegible] escuela. [illegible] principio, muchas estudiantes [illegible] miran con recelo [illegible] cierta desconfianza. ¿Qué esconde una niña tan pequeña con una mente tan avanzada? Pero pronto comienzan a conocer [illegible] dulce personalidad de Chiyo [illegible] las estudiantes que antes querían mantenerse alejadas de ella se transforman en sus verdaderas amigas. [illegible] partir de la llega[illegible] de Chiyo [illegible] [illegible] escuela, la sucesión de situaciones sorpresivas [illegible] divertidas será una constante, logrando que lo que antes fue un gris y aburrido "templo del saber", se transforme en un continuo desfilar de bromas, risas y situaciones alocadas. ¡Así da gusto asistir a clases!

FICHA TÉCNICA AZUMANGA DAIHO

[illegible]
Hiromi Kato

[illegible]
Hyoomu Kawahara

[illegible]
JC Staff

[illegible]
Kiyohiko Azuma

[illegible]
Genko / JC Staff



SAKAKI-SAN:
Dueña de una personalidad segura [illegible] madura. Sakaki parece en ocasiones poseer un carácter difícil [illegible] que le ha valido cierto temor por parte de otras estudiantes. Sin embargo la [illegible] muchacha posee un corazón noble y generoso [illegible] aprecia a Chiyo mucho más de [illegible] que aparenta.

CHIYO MIHAMA:
Es una niña de familia adinerada, con un excelente promedio escolar y muy respetuosa de todos los valores. Tiene apenas diez años... [illegible] ya cursa [illegible] secundario. [illegible] bien la dulce [illegible] amigable Chiyo se considera a [illegible] misma una niña normal como cualquier otra, las otras estudiantes [illegible] toman recurrentemente como ejemplo. Despues de todo, su capacidad mental es realmente asombrosa.



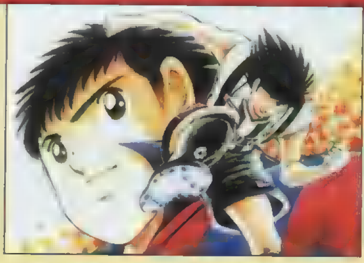
AYUMU KASUGA:
Oriunda de Osaka, Ayumu se ha gana[illegible] [illegible] apodo [illegible] "Boke": distraída [illegible] olvidadiza. Pero [illegible] ella no [illegible] molesta que la llamen [illegible] esta manera. De hecho, tampoco se esfuerza demasiado por cambiar su forma de ser. Simpática, amistosa [illegible] muy "Boke", Ayumu ha sido así desde siempre [illegible] para alegría de quienes la rodean [illegible] seguirá siendo.

SEMANA X SEMANA

CAPTAIN SUTBASA

Guión: Yooichi TAKAHASHI; **Director:** Gisaburo SUGII; **Diseño de Personajes:** Minoru MAEDA; **Producción:** Mad HOUSE, Grupo Tak.

EPISODIO 19
En el segundo tiempo del partido, Tsubasa iguala el marcador, pero una lesión en el hombro le hace perder el conocimiento. El médico le prohibe jugar más de 30 minutos... pero Tsubasa no le hace caso. Hyuuga, viendo a Tsubasa en esas condiciones, no se apiada de él.



EPISODIO 20
Tsubasa es elegido junto con Hyuuga para el grupo juvenil de la selección japonesa. Pero su lesión lo puede dejar fuera de esta importante lista de los jugadores...

EPISODIO 21
El primer partido de los juveniles es contra el seleccionado alemán... un rival muy duro y fuerte, y claramente superior.

EPISODIO 22
El segundo partido es contra Italia. Pero estos jugadores, al ver el bajo rendimiento del equipo japonés, deciden no jugar el partido. Para demostrar que su equipo está a la altura de las circunstancias, Tsubasa ingresa al campo de práctica de los italianos...

CYBORG 009

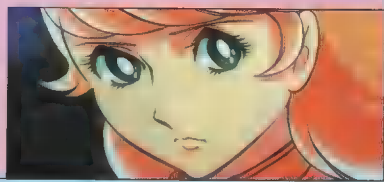
Guión: Shootaro ISHINOMORI; **Director:** Jun KAWAGOE; **Diseño de Personajes:** Naoyuki KONNO; **Producción:** Japan Vistic.

EPISODIO 17
Dolphin ingresa a Demosrock, apoderándose de las bombas y colocándolas por toda la base. Sukaaru, quien destruye el Diamanta, es el nuevo líder... y tiene en su poder un aparato especial para desactivar a los Cyborgs.

EPISODIO 18
Sukaaru es destruido y la paz vuelve a reinar en el grupo. 009 y 003 se dirigen a la mansión del profesor Girumoa mientras los otros integrantes regresan a su lugar de origen. 006 abre un restaurante chino y recibe a uno de los gourmet-críticos más famoso, cuyo nombre es Masami Tsuyama. 006 prepara un manjar para agasajar a este hombre, quien resulta ser una mujer.

EPISODIO 19
009 se reencuentra con su perro, pero el anciano que lo cuidaba y la madre del can han sufrido un accidente y ya no están allí. 009 bautiza al perro como Kubikuro y decide llevarlo consigo, pero algo inesperado está por suceder...

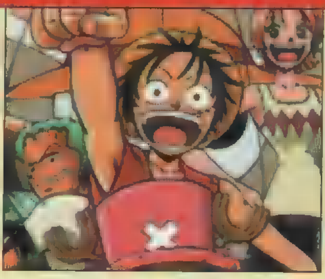
EPISODIO 20
El profesor Loss descubre un dinosaurio vivo y solicita la ayuda de 009, 002 y 005. Raudos, los tres compañeros se dirigen ■ encontrarse con el profesor en lo profundo del bosque, donde este enigmático dinosaurio los aguarda.



ONE PIECE

Guión: Eiichiro ODA; **Diseño de Personajes:** Noboru KOIZUMI; **Director de Arte:** Takashi YOSHIIKE; **Producción:** Toei Animation.

EPISODIO 99
Ace se pierde del grupo y aparece en la ciudad de Ido. Allí, se encuentra con Kamiu y Gorokki, quienes se están ocupando de la seguridad de la ciudad. Ruffy halla nuevamente ■ Ace y ambos deciden comprobar si Kamiu y Gorokki están llevando ■ cabo una buena labor con la seguridad del lugar.



EPISODIO 100
Mimi le comenta Nami su primer encuentro con el líder de los rebeldes, Koza. Esto sucedió once años atrás, cuando ambos se vieron por primera vez y comenzaron ■ pelear, para dejar que luego una sincera amistad limara sus diferencias y que Mimi se convirtiese en la mano derecha de Koza.

EPISODIO 101
Dos chicos, Deep y Chip, le piden a Ace que encuentre a un cazador de recompensas llamado Escorpion, del cual se dice que logró vencer a los piratas de Barba Negra... casualmente, los mismos piratas que Ace está buscando.

EPISODIO 102
En Alabasta quedan restos de ruinas antiguas, vestigios de una cultura muy avanzada que solía habitar allí. Ruffy se separa del grupo y se pierde... para aparecer repentinamente en una ruina subterránea debajo del desierto...

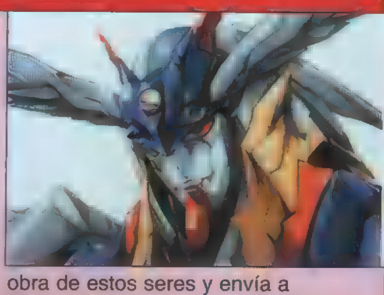
RAHXEPHON

Guión: Bones y Yu DEBUCHI; **Director:** Yu DEBUCHI; **Diseño de Personajes:** Shohiro YAMADA; **Diseño de Mechas:** Michiaki SATO; **Director de Animación:** Hirotoshi SANO; **Producción:** Bones.

EPISODIO 4
Ayato sale de Tokio y se encuentra con Terra, una organización de ejércitos con una nave llamada Lilia-Litobak. Allí se topa con una joven muy peculiar... pero Ayato es vigilado muy de cerca por el grupo, dado que todos sospechan que ha sido enviado desde Tokio por Mu. Rahxephon es llevado a otro sitio, justo en el momento en el que se desata el ataque de Doremu-Grave. Rahxephon corta las cadenas que lo mantenían inmóvil y acude al llamado de Ayato...

EPISODIO 5
Gracias a Rahxephon y Ayato, Doremu es vencido. Pero el cuerpo de Rahxephon comienza ■ petrificarse y es trasladado a la isla de Niraikanai. Ayato es aceptado como integrante de Terra.

EPISODIO 6
La aparición de una aurora misteriosa en Hokkaido hace que desaparezca una parte de la superficie. En su lugar sólo queda el símbolo de Mu, por lo que Terra deduce que esto es obra de estos seres y envía a Rahxephon a un punto estratégico para la lucha.



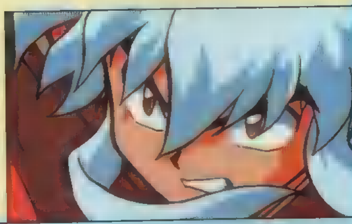
INUYASHA

Guión: Rumiko TAKAHASHI; **Director:** Yasunao AOKI; **Director de Arte:** Shigemi IKEDA; **Producción:** Sunrise.

EPISODIO 60
Aparece Tsubaki, la mujer que le vendió su alma al Yokai. Naraku hace un trato con ella y le entrega el Shikon No Tama con la condición de que elimine por completo al grupo de Inuyasha. Tsubaki acepta y lo primero que hace es poseer a Kagome, incrustándole un trozo de Shikon No Tama sucio, logrando así un completo control sobre su persona. Inuyasha se da cuenta de esto y trata de vencer a Tsubaki, pero su campo de fuerza es tan fuerte que ni siquiera puede acercársele.

EPISODIO 61
La orden que recibe Kagome de Tsubaki es "matar a Inuyasha". Pero el subconsciente de Kagome lucha contra el maleficio y se resiste. En ese momento, a Tsubaki se le aparece Kikyo, quien es sólo el espectro de una mujer. Pero la ira de Tsubaki hacia ella es tan grande que, sin querer, descuida el control de Kagome, quien logra salir del maleficio.

EPISODIO 62
Kagome es nuevamente controlada por Tsubaki y sueña que está en el presente, llevando una vida tranquila y feliz, y empieza a olvidarse de la época antigua a la cual fue transportada (Senkoku-Jidai). Dentro del sueño, Kagome practica Kyudo, el deporte con arco y flechas, y su profesora es muy parecida a Kikyo. Esta profesora le pregunta a Kagome... "¿Quién eres tú?".

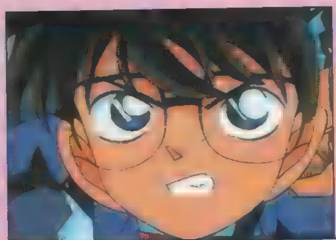


DETECTIVE CONAN

Guión: Gosho AOYAMA; **Director:** Yooichiroo YAMAMOTO; **Diseño de Personajes:** Masaaki SUDO; **Producción:** Tokio Movie.

EPISODIO 268
Finalmente se sabe quién mató a Nigaki. El perro de la pensión, de nombre Saburoo, es la clave para aclarar el caso. Conan comienza a desplegar como siempre su show detectivesco en reemplazo de Otchan (nombre con el cual Conan llama al detective Moori)... pero, en ese momento, es atacado por dos misteriosos hombres armados...

EPISODIO 269
Por fin entra un nuevo caso. Morita le pide a Otchan que halle el reloj de su fallecida esposa. Concentrado en las carreras de caballos y menospreciando la situación, Otchan rechaza el caso de mala manera. Conan, junto con el profesor Agasa, decide buscar el reloj, el cual encuentra fácilmente... pero, en ese momento, Idetsuki, quien se halla casualmente en la casa de Morita, es asesinado...

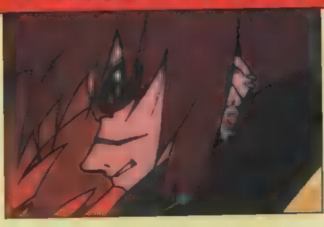


EPISODIO 270
Conan deduce que el asesino es Morita, y que este lo ha contratado de propósito para encubrir su crimen. Idetsuki le había prestado dinero a Morita y, sospechosamente, su reloj funcionaba a la perfección. Mas, al momento de ser Idestuki asesinado, Morita se hallaba junto con Conan... ¿cómo probar que él es el asesino?

FF:U FINAL FANTASY: UNLIMITED

Director General: Masahiro MAEDA; **Sub-director:** Kenichi TAKESHITA; **Diseño de Personajes:** Camel7; **Producción:** Gonzo, Digimation.

EPISODIO 19
Ai u Yuu comienzan a discutir por una tontería... pero durante la pelea, Ai es arrojada fuera de la nave para caer en un frondoso bosque. Allí se encuentra con un joven de agradable aspecto pero, al intentar tocarlo, él le advierte que puede quedar despedazada...



EPISODIO 20
En el mundo de los encastres, el cielo y el mar se mezclan. Por esta causa, la nave de Ai choca con el Kadium. Yuu es atacado por los Chobi y llevado dentro del mismo Kadium. Una vez adentro, Yuu se encuentra con Tailanto e intercambia unas palabras...

EPISODIO 21
Yuu está decaído después de regresar del Kadium. Para animarse un poco, le pide a Poshepoke que saque un chocolate... pero lo que termina apareciendo es un cactus Sabotendaa, el cual escapa por toda la nave, haciendo cuanto destrozo se pueda imaginar... y haciendo también que todos los intento de Ai por detenerlo sean inútiles.

EPISODIO 22
Al avanzar por el mundo de los encastres, nuestros héroes se topan con un paraje idílico, coronado por un río, con numerosos molinos y donde reina la tranquilidad. El grupo de Ai llega a una pequeña ciudad y, una vez dentro de ella, la actitud de Lisa se vuelve un tanto extraña. Para investigar este fenómeno, Ai y Yuu se dirigen a los edificios de la ciudad... y es allí donde se encuentran con Mooguli...

THE LITTLE SNOW SUGAR

Guión: Yumi HOTTA; **Manga:** Ken KOBATA; **Director de Go:** Yukari UMEZAWA; **Director:** NISHIZAWA; **Diseño de Personajes:** Hideyuki MOTOHASHI; **Producción:** Studio Piero.

EPISODIO 18
Akira participa del torneo de Go, pero la gran cantidad de personas y la confusión que reina en el lugar lo obligan a pedirle a Sai reanudar el torneo en otro momento. Y ese momento coincide con el día del examen para ser calificado como profesional. El partido con Sai fue una verdadera pesadilla para Akira. Anteriormente se había enfrentado con Hikaru, pero éste no era tan fuerte como Sai. Por lo tanto, estos dos jugadores no podían ser la misma persona… Sin embargo, hay un movimiento muy particular en Sai que de inmediato le hace a Akira recordar a Hikaru…

EPISODIO 19
Después del descanso de las vacaciones de verano, la forma de jugar de Hikaru ha mejorado notoriamente. Tanto es así, que Hikaru consigue vencer a Mitani y a Kasai. Entusiasmado por haber podido vencer gracias a sus propias habilidades, Hikaru se siente aún más sumergido en el juego del Go.

EPISODIO 20
"Tooya está por aprobar el examen para ser profesional", fueron las palabras que le dijo Kishimoto a Hikaru, y éste toma la decisión de ser profesional también. Para esto, Hikaru necesita ser muy fuerte. En el instituto de Go hay un reglamento que prohíbe jugar partidos con jugadores no profesionales e Hikaru debe abandonar el equipo de Go de la escuela.



EPISODIO 21
Mitani no puede comprender por qué Hikaru decide dejar atrás su equipo de Go, dado que éste aún no ha podido contarle sobre su deseo de convertirse en un profesional. Y es en ese mismo instante en que una sorpresiva persona hace su aparición…

KINNIKUMAN II

Guión: Hiroyuki KAWASAKI; Hiro MASAKI; **Diseño de Personaje:** Masaki SATO; **Director de Series:** Toshiaki KOBAYASHI; **Música:** Toshiyuki OOMORI; **Producción:** Toei Animation.

EPISODIO 6
Un grupo de hombres malvados es su rival. Pero estos oponentes no son hombre comunes, sino que poseen poderes especiales. Y Teruteruboy es el primer rival. El plan de batalla está trazado… pero puede que no sea el más conveniente…

EPISODIO 7
El cuerpo de Teruteruboy es como una tarjeta digital teléfonos y tiene incorporado más de cien números de teléfonos desagradables para su rival. Al escuchar la voz de una persona desagradable o que le trae malos recuerdos, el rival queda como hipnotizado: ve la figura de esta persona poco querida y queda paralizado. Esta técnica es llamada Traumavoice y hasta ahora nadie ha podido escapar de ella. Mantaroo deberá elegir muy bien al luchador que enfrente a Teruteruboy.

EPISODIO 8
Para sorpresa de todos, el rival que Mantaroo ha elegido para enfrentar a Teruteruboy es… el mismo Mantaroo. Teruteruboy cae vencido, pero Maxman reclama que Mantaroo luche inmediatamente después con él. Mantaroo se rehúsa y Maxman es convencido para que lo deje descansar durante una hora. Mientras, es Seiuchin quien enfrenta a Maxman…



EPISODIO 9
Al ver a Seiuchin luchar con todo su esfuerzo frente a Maxman, Mantaroo se siente envuelto por el poder de la amistad. Pero, súbitamente, Maxman se transforma en un Sniker y esto trae viejos recuerdos a Mantaroo.

HIKARU NO GO

Guión: Yumi HOTTA; **Manga:** Ken KOBATA; **Director de Go:** Yukari UMEZAWA; Director: NISHIZAWA; **Diseño de Personajes:** Hideyuki MOTOHASHI; **Producción:** Studio Piero.

EPISODIO 18
Akira participa del torneo de Go, pero la gran cantidad de personas y la confusión que reina en el lugar lo obligan a pedirle a Sai reanudar el torneo en otro momento. Y ese momento coincide con el día del examen para ser calificado como profesional. El partido con Sai fue una verdadera pesadilla para Akira. Anteriormente se había enfrentado con Hikaru, pero éste no era tan fuerte como Sai. Por lo tanto, estos dos jugadores no podían ser la misma persona… Sin embargo, hay un movimiento muy particular en Sai que de inmediato le hace a Akira recordar a Hikaru…

EPISODIO 19
Después del descanso de las vacaciones de verano, la forma de jugar de Hikaru ha mejorado notoriamente. Tanto es así, que Hikaru consigue vencer a Mitani y a Kasai. Entusiasmado por haber podido vencer gracias a sus propias habilidades, Hikaru se siente aún más sumergido en el juego del Go.

EPISODIO 20
"Tooya está por aprobar el examen para ser profesional", fueron las palabras que le dijo Kishimoto a Hikaru, y éste toma la decisión de ser profesional también. Para esto, Hikaru necesita ser muy fuerte. En el instituto de Go hay un reglamento que prohíbe jugar partidos con jugadores no profesionales e Hikaru debe abandonar el equipo de Go de la escuela.

EPISODIO 21
Mitani no puede comprender por qué Hikaru decide dejar atrás su equipo de Go, dado que éste aún no ha podido contarle sobre su deseo de convertirse en un profesional. Y es en ese mismo instante en que una sorpresiva persona hace su aparición…



LAS SIETE NANA

Guión, Composición de Serie, y Director: Yasuhiro IMAKAWA; **Planificación:** GENCO; **Diseño de Personajes:** Asako NISHIDA; **Producción:** A.C.G.T.

EPISODIO 6
Nana ha reprobado uno de sus exámenes y el vicedirector no parece ayudarla. Nana se deprime y se encuentra decaída. Para mejorar su estado de ánimo, Nanasama le da una radio para que escuche un programa en el que se habla sobre los exámenes de ingreso. El programa resulta tan interesante que todas ellas deciden prestar atención. Durante la transmisión, es leído al aire un fax enviado por un oyente… y ellas no lo pueden creer…



EPISODIO 7
Nana tiene fiebre y debe faltar a la escuela. En su reemplazo acude Nanatchi quien, durante la hora de cocina, hace su mejor esfuerzo para prepararle un delicioso manjar a su mejor amigo. Pero el trío de las malvadas está siempre al acecho y arruina su labor…

EPISODIO 8
Una carta llega desde lejos al hogar de Nana. Quien la escribe no es otra que su madre, que hoy en día vive en los Estados Unidos. Todas ellas saltan de alegría y no pueden evitar alguna que otra lágrima de emoción… pero las líneas enviadas por su madre contienen algo sorprendente…

EPISODIO 9
Nana aún tiene fiebre y sigue sin poder asistir a clases. Nanarin es ahora la elegida para ir en su lugar. Pero la hora se le pasa y, para evitar llegar tarde, Nanarin se transforma en Nanaranger y se marcha volando. Una vez en la escuela, se encierra en el tocador de niñas y vuelve a vestirse como la Nana original… pero ojos curiosos han visto todo… Akane Sugiyama está a punto de descubrir algo…

PATA PATA HIKOOKI NO BOOKEN

Director: Yuuichiroo YANO; **Guión:** Yuca YAMADA; **Diseño de Personajes:** Kenji YASAKI; **Diseño de Mechas:** Kazuhide TOMONAGA; **Producción:** Telecom Animation Film.

EPISODIO 6
Jane desciende del barco y se dirige hacia la estación para tomar el tren. Pero se encuentra con un problema: no tiene consigo los boletos. Por suerte para ella, cruza su camino con el del viceministro parlamentario Barsak y juntos se dirigen a Estambul. Jane no confiaba en Barsak por el caso de su hermano, por lo que decide obrar prudentemente y no decirle al hombre su verdadero nombre. Sin embargo, Jane no ha pensado en qué pasará cuando Barsak se entere de quién es realmente ella…

EPISODIO 7
Para aprovisionarse para el viaje van a un bazar de compras y allí se encuentran con unos pequeños ladronzuelos. Jane le pide al líder de estos carteristas que le consiga un guía para cruzar el desierto y medios de transportes. Saburi quiere ser el guía pero tiene un pequeño problema…



EPISODIO 8
Finalmente, Saburi consigue ser quien los guíe a través del desierto. A bordo de un barco a vela preparado para cruzar las arenas, el viaje parece marchar sin sobresaltos… pero un fuerte e inesperado viento voltea el barco y ruedan cuesta abajo… y, para empeorar aún más las cosas, Jane es sorprendida por Ari y Abbas…

Episodio 9
Con la ayuda de Saburi logran escapar del acecho de Ari y Abbas, pero el viaje por el desierto es penoso y repleto de dificultades. Y lo peor que puede suceder cuando uno se halla en el desierto sucede: el agua de sus cantimploras se ha agotado…

LAS SIETE NANAS

UN PROBLEMA A LA SEPTIMA POTENCIA



SIETE CHICAS DIFERENTES, PERO IGUALES.
CADA UNA DE ELLAS POSEE UN RASGO DETERMINADO DE LA NANA ORIGINAL

Nana es una chica normal, que cursa en una escuela normal, que estudia sus exámenes de manera normal y que se ha enamorado de forma normal… lo que no sabe es que muy pronto se desesperará por que la palabra "normal" regrese a su vida…

Las aventuras (¿o desventuras?) de Nana comienzan en el momento en que su despistado abuelo realiza un experimento poco común, que termina teniendo consecuencias menos comunes todavía: la joven muchacha se ha dividido en varias partes diferentes, cada una de las cuales posee un rasgo distintivo de su personalidad original. Las nuevas Nanas, seis que sumadas a la primera Nana hacen siete, son personajes perfectamente definidos y con personalidades muy marcadas y elaboradas, a pesar de estar todas íntimamente ligadas a una personalidad "madre". ¿Cómo se diferencian entre sí? Simple: cada una posee en el moño del cuello un botón de color diferente…



NANA SUZUKI *(botón azul):* Cursa el tercer año del secundario y se está preparando para ingresar a los últimos años. Se encuentra perdidamente enamorada de uno de sus compañeros de la escuela, llamado Yuuichi. Lo que Nana no sabe es que las cosas están a punto de dar un giro inesperado…

NANAPPE *(botón rojo):* Es irritable, fastidiosa y se enoja con suma facilidad. Nunca duda a la hora de hacer nada… aunque jamás toma la precaución de pensar las cosas dos veces. A pesar de todo, es la más justiciera del grupo.

NANATCHI *(botón amarillo):* La armonía del grupo. Su personalidad positiva, activa y siempre sonriente la transforma en el remanso que todo equipo necesita.

NANARIN *(botón verde claro):* Es la más buena y dócil del grupo… aunque también es la más sentimental y llora con muchísima facilidad, lo que puede sacar de quicio a las demás (sobre todo a Nanappe).

NANAKKO *(botón naranja):* Siempre feliz y calmada, Nanakko parece vivir en un eterno cuento de hadas. Es inocente y no desconfía jamás de nadie… por lo que suele ser engañada con gran facilidad. Representa la parte moral de Nana y es la que cura las penas del grupo.

UN EXPERIMENTO HACE QUE LA VIDA DE NANA CAMBIE PARA SIEMPRE…

NANASAMA *(botón verde oscuro):* Es la intelectual. Actúa según su teoría y no expresa sus sentimientos… pero eso no quiere decir que sea un témpano.

NANAPON *(botón violeta):* Tiene un sexto sentido muy fuerte e intuitivo. Además, es muy seductora y representa a la parte más femenina de Nana. Si bien no tiene maldad, le encanta seducir y provocar situaciones embarazosas.

DETECTIVE CONAN

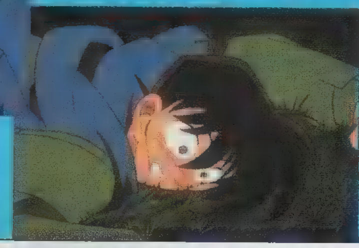


ESE SINIESTRO COLOR NEGRO...

LA ORGANIZACIÓN NEGRA ES COMO UN SILENCIOSO Y MORTAL
APRETANDO Y APRETANDO HASTA QUE YA NO PUEDES RESPIRAR. LOS



Lo único que se conoce de ella a ciencia cierta es que su color es el negro. El negro del misterio. El negro de lo desconocido. El negro de lo impredecible. En todos los casos en los que alguna vez se ha visto involucrada esta organización, no se han encontrado rastros valederos. Así de sutiles y pulcros son para borrar sus huellas. Verdaderos profesionales. Todas y cada una de las eventuales pruebas y pistas desaparecen. La Organización Negra es por demás siniestra y misteriosa. Pero, tal vez, nosotros mismos debamos estarle agradecidos. ¿Por qué? Simple: si esta misteriosa organización para la que trabajan Jin y Bodka no le hubiese dado la famosa pastilla a Shinnichi Kudoo... hoy no conoceríamos a Edogawa Conan. Las aventuras se suceden y los peligros arrecian. Y con cada nueva investigación, Conan sabe que se acerca inexorablemente al momento de verse frente a frente con la secreta y siniestra organización. Y eso es lo que Conan está deseando fervientemente desde hace mucho tiempo.



CONAN SABE QUE EL MOMENTO DE LA VERDAD ESTÁ AL CAER. QUE MUY PRONTO SE VERÁ CARA A CA

Pero, ¿en qué momentos ha hecho su aparición la Organización Negra a lo largo de las aventuras de Shinnichi-Conan? Veamos...



CAPÍTULO 1 "ASESINATO EN LA MONTAÑA RUSA"

Ran y Shinnichi llegan al parque de diversiones con intenciones de pasar un rato agradable. Pero se encuentran con un cruel asesinato. La Organización ha enviado a dos hombres que drogan a



Shinnichi con una extraña sustancia que lo transforma en niño. Conan acaba de nacer.



...ULPO QUE EXTIENDE SUS TENTÁCULOS EN TODAS DIRECCIONES,
...TIVOS QUE MUEVEN A TAN SINIESTRO GRUPO SON DESCONOCIDOS AÚN...

CAPÍTULO 54
"ASESINATO EN UNA EMPRESA DE JUEGOS"

Conan llega a la presentación de un nuevo juego de Kojiro y se topa con un personaje siniestro vestido de negro. Trata de averiguar detalles que lo lleven a una pista más clara sobre la organización, pero un explosivo en el portafolio del hombre de negro acaba con su vida. La Organización Negra acaba de escapar otra vez.



CAPÍTULO 128
"EL ROBO DE LOS MIL MILLONES DE YENES"

Un audaz y fabuloso robo perpetrado en su totalidad por miembros de la Organización. Conan toma cartas en el asunto y persigue a uno de sus integrantes... pero, por desgracia, lo pierde de vista.



CAPÍTULOS 176, 177 Y 178:
"EL ENCUENTRO CON LA ORGANIZACIÓN NEGRA"

Luego de haber tenido un extraño sueño, Conan encuentra el auto de Jin, uno de los hombres que lo atacara en el parque de diversiones. Conan persigue al escurridizo personaje, pero Pisco descubre el secreto de Ai y consigue escapar. En este episodio aparecen Jin, Bodka, Pisco y una mujer misteriosa, todos pertenecientes a la Organización Negra.

CAPÍTULOS 221, 222:
"VISITANTE MISTERIOSO"

Conan queda envuelto en un caso de secuestro de micros. Dentro del micro, Ai le comenta a un desconocido que tiene la sensación de que los miembros de la Organización están detrás de este hecho.

...A CON LA GENTE QUE LO TRANSFORMÓ EN UN NIÑO... Y ARDE EN DESEOS DE QUE ESE MOMENTO LLEGUE.









S·CR

LAS BE PRIMO



KIMISHIMA PIERDE LA VIDA DEMOSTRANDO QUE HAY VAL

KAZUMA PIENSA LO MISMO Y ENTRE ELLOS NACE UNA AMISTAD UN POCO TARDIA

Kazuma y Ryuhou dos hombres nacidos en una sociedad llamada Lostground. Sus formas de vida son totalmente diferentes, pero sus almas se tiñen del mismo color... vencer a como dé lugar... con todas sus fuerzas...

A pesar de tener el mismo espíritu, sus ideologías son distintas. No se toleran. Sus mentes sólo parecen dar cabida a una frase: "Tu eres mi enemigo... y voy a vencerte". Olvidados por la sociedad actual, sus cuerpos cambian y se transforman, dando paso a dos bestias salvajes que únicamente anhelan luchar y ganar.

LA SANGRE RUGE Y LOS COLMILLOS SE AFILAN. LA HORA DE LA LUCHA HA LLEGADO

El encuentro de ambos marca instantáneamente una enemistad. Su salvaje instinto latente los provoca a la lucha y la sangre del otro Ryuhou carga a sus espaldas la muerte de su madre y con esa ira aplasta a Kazuma en el primer encuentro. Esto desencadena aún más



la rivalidad entre ambos. Pero la carga que Kazuma debe soportar también posee un peso descomunal. El sentimiento de Kanami, los Inner aplastados por los Holy, la muerte de su mejor amigo Kimishima son continuos golpes de un dolor agudo y feroz en su corazón. Y la lucha con su nuevo enemigo mortal alcanza niveles insospechados, llegando cada uno de ellos a ver durante la misma el Mukoogawa no Sekai... el mundo del otro lado.

Mimori, Kaname y Sherisu protegen y cuidan a los hombres que luchan por sus causas. Pero ellos no pueden responderles a sus afectos.



RY-ED

STIAS RDIALES

ORES MUCHO MAS IMPORTANTES QUE EL SALVAJISMO.

OR ESE MOTIVO LA MUERTE DE KIMISHIMA ES UN GRAN GOLPE PARA KAZUMA.

RYUHOU

Sus cabellos negros no ocultan su expresión oscura. No perdona a ninguno que altere el orden. Al conocer a Kazuma, algo que permanecía dormido en su interior despierta. Y, para peor, luego de separarse del grupo Holy, Ryuhou se transforma en una bestia que sólo sigue sus instintos.



KAZUMA



Un joven de cabellos de fuego y ojos furiosos. A pesar de saber relacionarse con otras gentes, su condición lo lleva a perder importantes valores. La muerte de Ayase Terada hace renacer en él una profunda ira. La bestia agazapada acecha en él y está a punto de despertar.

MUJOU KYOUJI

Es dueño del Alter Nooryoku o Poder de los Alter, y posee la extraña, valiosa y peligrosa capacidad de abrir las puertas hacia el Mukoogawa no Sekai. Demuestra su total ego sin ocultar su intención.





CADA MUSCULO SE TENSA CON UN UNICO PROPOSITO... VENCER A CUALQUIER PRECIO.



Tanto Kazuma como Ryuhou son demasiado jóvenes para pensar en afectos y sentimientos, y sus mentes sólo se centran en ganar la lucha. Sin embargo, sin quejarse y sin esperar nada a cambio, las mujeres aceptan su destino y su lugar. Los aman y seguirán amándolos.



Los protegen y seguirán protegiéndolos. Aunque sus esfuerzos pasen muchas veces desapercibidos.
Las tres proceden de diferentes lugares y son de distintas edades. No fueron forzadas por nadie a hacer lo que hacen, sino que eligieron por sí mismas este camino. El deseo de las tres es el mismo: conseguir que Kazuma y Ryuhou comiencen a valorar sus sacrificios y su cariño incondicional. Posiblemente sea sólo un capricho y no expresan sus sentimientos por temor a entorpecer sus luchas y que las consideren un estorbo.



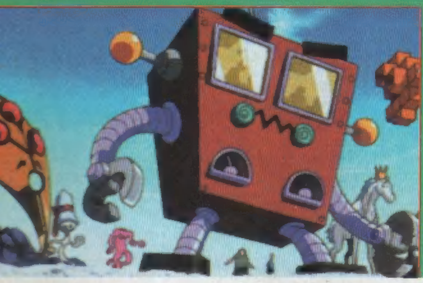
MIMORI KIRYU
Le dicen Ohimesama (princesa) por ser una Kiryu prestigiosa familia que contribuyente y ayuda a los Holy. De carácter fuerte y algo terca, dentro suyo tiene el ideal del ser humano muy en claro. Tiene una gran interrogante a cerca de los hombres que luchan, así y todo sigue de cerca los movimientos de Ryuhou.

Una espera de siete años. Mimori llega a Lostground con el único propósito de ver a Ryuhou. Pero, para su asombro, se encuentra con un Ryuhou totalmente cambiado. Quiere hacer algo por él, quiere ayudarlo a que vuelva a ser el de antes. Y es este sentimiento el que la detiene en Lostground. Siete



MIMORI, KANAME Y SHERISU SE DEDICAN A PROTEGER, CUID
TODO EL APOYO QUE NECESITAN. ES POSIBLE QUE SU VALOR, SUS FUERZAS Y

EL MUNDO DE S-CRY-ED



ALTERS
Son habitantes que poseen el poder de Seishin Kan-oosei-Busshitsu Henkaku Noryoku, lo que les permite descomponer una molécula y transformarla en cualquier objeto que deseen con sólo pensarlo o sentirlo.

LOSTGROUND
Representa a una parte del territorio del Japón, que veintidós años antes de los sucesos de la serie y de manera súbita, se eleva y se aísla del resto formando un mundo aparte. Este pedazo de territorio se independiza y forma su propio gobierno, sistema de sociedad y siste-

DOS HOMBRES CUYOS ESPIRITUS CASI GEMELOS SON, ANTAGONICAMENTE, LOS



Al encontrarse con un misterioso Alter, obtiene el poder de Dai Ni Keitai. Pero esta fuerza es tan poderosa que su cuerpo no la resiste.



Su composición molecular le permite formar un auto excesivamente veloz.



Puede manipular ocho esferas y con estas atacar o defenderse. Puede volar.



Intenta continua pero infructuosamente demostrar su poder y hacer uso de él. Pero su fragilidad y debilidad no se lo permiten. No es apta para la lucha.



Es un Alter con una poderosa agudeza visual, aunque su uso se ve limitado por sus pensamientos.



Este personaje parece haber visto el Mukoogawa no Sekai . Es un Alter que ha recibido el Seisei para la transformación de las moléculas. Su fuerza es similar al poder de Kazuma.



Al principio tenía el poder de transformar todo en agua, pero con el Seisei adquiere el Jiritsukei-Keitai, o el poder de manipular las moléculas de las aguas.



Su composición molecular le permite formar un mágnum gigante.





años han pasado y su cariño sigue siendo fuerte como el primer día.

EL CARIÑO POR UN JOVEN SOLITARIO

Kanami acepta a Kazuma y lo quiere. A pesar de su proceder a veces aniñado, Kanami siente un profundo cariño por este joven. Cuando Kazuma desaparece, ella queda destrozada. Su corazón se quiebra pero su espíritu sigue adelante. Kanami enfrenta valientemente sus penas con la fe de volver a encontrar a Kazuma algún día.

EL VERDADERO VALOR

La primera joven con quien Ryuho se encuentra en el Mukoogawa no Sekai después de perder el conocimiento es con Kanami. A través de ella ve el enorme esfuerzo que realizan los Inner



por sobrevivir y promete protegerlos a pesar de pertenecer a los Holy. Con este cambio nace un nuevo Ryuhou.



R Y REZAR POR KAZUMA Y RYUHOU, DANDO DE SI MISMAS
U ESPIRITU SEAN MUCHO MAS PODEROSOS QUE LOS DE AMBOS LUCHADORES.

ma económico, provocando así una diferencia abismal entre los seres del Mukoogawa no Sekai.

HOLY

Es el nombre que reciben los efectivos de seguridad de Lostground. No están de acuerdo con los Alters y su objetivo es proteger a los habitantes originarios que salieron de este último grupo. La mayoría de estos efectivos poseen el poder Alter. Por una resolución establecida por la Organización de los Territorios del Japón



de volver a colonizar Lostground, los efectivos toman una enérgica actitud y deciden cazar a los Alters.

SEISEI

Es el nombre que recibe el entrenamiento necesario para poder adquirir los poderes de los Alters. Este entrenamiento es arduo y duro, y requiere de un inmenso esfuerzo. Muchos no logran resistirlo.



MUKOOGAWA NO SEKAI

Los Alters utilizan este mundo para extraer y aumentar sus poderes. Pero son muy pocos Alters los que han podido ingresar en él.

LPABLES DE QUE EL ODIO Y LA FURIA NAZCAN ENTRE ELLOS CON CADA ENCUENTRO.



Su poder Alter es indefinido. Pero es el jefe de los Holy, por lo que no es ilógico suponer que sus poderes sean devastadores.



Posee el poder de transformar las moléculas en tres mujeres de su ideal.



Encontrándose en una situación de extremo peligro, experimenta su primera transformación. Lo salva un Robot Súper Héroe creado por él mismo.



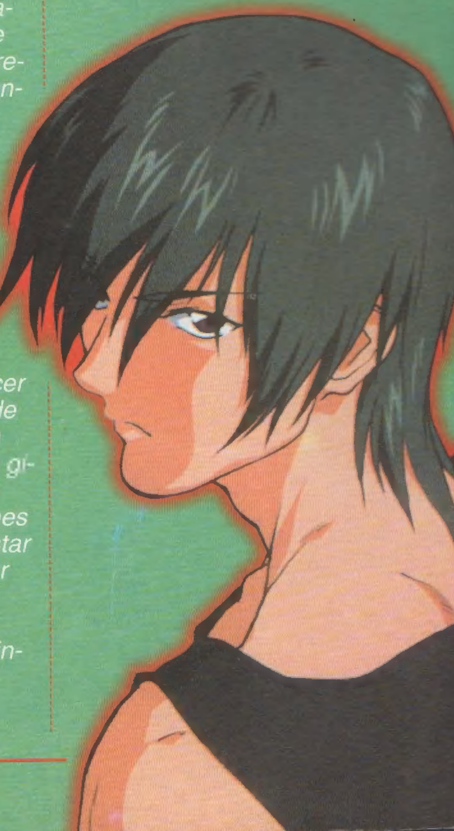
No tiene la fuerza para luchar, pero con su gran percepción y su obsesionada mente logra siempre dar con sus enemigos.



Tiene la capacidad de hacer aparecer una sandía gigante, con la que envuelve los objetos y los protege.



Puede hacer aparecer de la nada un martillo de gigantescas proporciones para aplastar y destrozar cualquier obstáculo que se le interponga.



SUMARIO ANIMATRIX



secciones

ANIMATRIX # 2

Director: Marcelo Ciccone
Comercialización: Ricardo Ciccone
Coordinación general: Verónica Coronel
Coordinación: Diego S. García
Redacción: Alejandro Prieto, Gregorio Renzini, Mariano Saieg
Diseño y Maquetación: Esteban Manganello, Enrique Zambrana
Colaboradores: Haruki Sesoko, Haruyoshi Sesoko, Emi Sesoko
Corrección: Ximena Pascutti

Animatrix@labreka.com

Representante en España: Dismérica S. A.
C/ La Forja Nº 29 28850 Torrejón De Ardoz (Madrid)

Distribuidor en España:
Coedis S.A., Carretera Nac. II, Km. 602,5
08750 Molins De Rey (Barcelona)

Distribuidor en Argentina:
Capital Federal y Gran Buenos Aires:
Alicia R. Rubbo S.H., Rio Cuarto 2628
Interior: Bertran S.A Velez Sarfield 1950 Cap.

Distribuidor en México D. F.:
Despacho Everardo Flores Serrato,
Serapio Rendón 87 P. B. (06470).
En Interior y Locales Cerrados: Codiplyrsa S. A. de C.V., Serapio Rendón 87 P. A. (06470).

Distribuidor en Chile:
Distrisur S.A., Vargas Fontecilla 4137- Quinta Normal, Santiago de Chile.

Distribuidor en Uruguay:
Alavista S.A., Avda. Joaquín Suarez 3093
Montevideo - Uruguay

ISSN : 1666-129X - Junio 2002

Todos los personajes y marcas son ©, ® y/o TM de sus respectivos autores y/o compañías propietarias y fueron utilizados con fines periodísticos de difusión y al sólo efecto de ilustrar las notas.

Es una producción de La Breka S.R.L.

Queda totalmente prohibida la reproducción total y/o parcial del contenido de esta publicación, aún citando su procedencia.

© 2002 La Breka S.R.L.

Depósito legal: M-11096-2002

Impreso en España—Printed in Spain

EN EL PROXIMO NUMERO NO TE PIERDAS:

LUPIN
LA TERCERA PARTE

SAIYUKI
PARA TU COLECCION UNA LAMINA ESPECTACULAR

MECHAS
RAHXEPHON, GAIGAR, ARX-7 ARBALEST, AV-98 INGRAM Y OTROS. UNO A UNO INFORME ESPECIAL

WILD ADAPTER
LA NUEVA PRODUCCION DE MINEKURA KAYUSA



ANIME LINE DO NOT CROSS - ANIME LINE DO NOT CROSS - ANIME LINE DO NOT CROSS - ANIME LINE DO NOT CROSS - ANIME LINE DO NOT CROSS